

POWER

Die
Nr.1

PLAY

Blick in die Zukunft

TRENDWARE

- Las-Vegas-News
- Red-Baron-Nachfolger
- Arcade-Power
- Konsolen-Knüller
- CDI&Co.

Götter, Gräber & Geprügel

BLACK CRYPT

Furioses Rollenspielspiel für alle Amiga-Fans

Bahn frei

A-TRAIN

Exklusiv:
Maxis neue
Simulation

Beam me up, Scotty!

STAR TREK

25 Jahre Enterprise: das Jubiläumsspiel im Test

A dramatic black and white photograph of two cowboys on horseback, splashing through water. The cowboy in the foreground is on a white horse, wearing a white cowboy hat and a bright yellow raincoat. He holds a coiled lasso. The second cowboy is in the background, also on a horse and wearing a yellow raincoat. The scene is filled with water droplets, creating a high-contrast, dynamic effect. The Marlboro brand name is superimposed in large red letters across the middle of the image.

Marlboro



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer), Marlboro 100's 1,0 mg N und 14 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)

in

tern

Zeichen der Zeit

● Kaum ein anderes Medium hat sich in den letzten Jahren so rasant entwickelt wie das Computerspiel. Keine zehn Jahre ist es her, als wir auf dem Atari VCS 2600 grobschlächtige Klötzchen über den Bildschirm steuerten und dabei jede Menge Spaß hatten. Die schnuckelige Colecovision-Konsole verlieh den Pixelgebilden schon mehr Form und Farbe, bis schließlich die Computerphalanx C 64, ST, Amiga und PC noch komplexere und bessere Spielkonzepte zuließ. Die Fahne der Videospiele wurde bekanntlich vom Mega Drive und Super Famicom weitergetragen. Sozusagen als "Abfallprodukt" der technischen Innovationen beglückte uns die Industrie mit ein paar tragbaren Konsolen, die das netzunabhängige Spielen rund um die Uhr erlaubten.

Für die nächsten Jahre bahnt sich wiederum eine Entwicklung an, die systemübergreifend eine neue Spielequalität gestattet: CD-ROM. Augenscheinlich bietet der Silberling nur Vorzüge: eine gigantische Speicherkapazität, glasklaren Sound und niedrige Produktionskosten. Softwarehersteller wie Konsumenten lecken sich gierig die Finger. Auf der CES in Las Vegas, die Winnie für die *POWER PLAY* besuchte, wurde dieser Trend bestätigt. Ob CD-ROMs für MS-DOS und Mega Drive, CDTV als Amiga-Update oder CDI als Verbindungsstück zwischen Film und Spiel: Die Zukunft hat schon begonnen. In den nächsten paar Jahren stehen uns Spiele — und vor allem innovative Spielkonzepte — ins Haus, deren Faszination wir uns noch gar nicht vorstellen können.

Mehr darüber erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Messebericht ab Seite 6. Winnie hat die strapaziöse Reise übrigens — bis auf ein paar schmerzhafte Blasen an den Füßen — ohne schwerwiegende Verletzungen überstanden.

Mit digitalen Grüßen, Euer

CD-ROM: Der Siegeszug des Speichergiganten ist nicht aufzuhalten.

Die "Archon"-Erfinder Paul Reiche und Fred Ford haben auf der CES ihr neuestes Spiel vorgestellt

Power-Play-Team



In Vegas gesichtet:
F-15 III



144

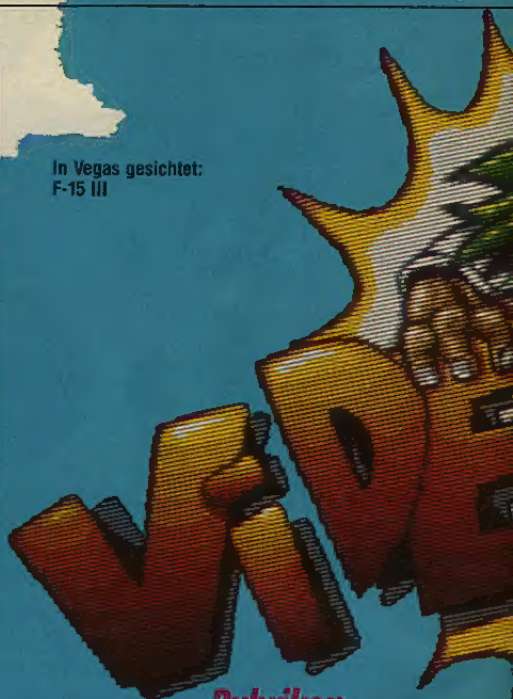
Aktuelles von
der internationalen Auto-
matenmesse



4

24

Dynamics
Pazifikflug



Rubriken

Hitparaden	34
Musik, Bücher, Filme	148
Leserbriefe	53
Vorschau auf die kommende Ausgabe	152
Impressum	100
Inserentenverzeichnis	114

Wettbewerbe

PC-Komplettpaket von Aquarius zu gewinnen	33
Cisco Heat, Teil 3	113

Computerspiele- tests

Agony	46
Big Run	110
Black Crypt	39
Floor 13	115
Harlequin	48
Hero Quest	116
Home Alone	107
Matrix	116
Paperboy 2	106
Paragliding	108
Pinball Dreams	104
Shadowlands	42
Star Trek	36
Steel Empire	115
Tennis Cup 2	114
Titus the Fox	49
Video Kid	44
Warm up	111

Kurztests Computerspiele

Wrestlemania, The Simpsons	116
----------------------------	-----

Aktuell

Editorial	3
Neuigkeiten von der CES-Messe in Las Vegas	6
Freie Fahrt für A-Train	20
H. R. Giger's Dark Seed	22
Preview: Der Red-Baron-Nachfolger hebt ab	24
Preview: das neue Legend-Adventure von und mit Bob Bates	26
Schnipsel aus der Softwareszene	28

Unter der Lupe

Gottes vergessene Kinder	118
--------------------------	-----



44

Kometen Video
Kid erobert die
Computer

39

20

36



Mad TV, Golden Eagle	117
4-D-Sports Driving, Realms	117

Videospieltests

Dahna	137
Masters of Monsters	134
Rings of Power	132
Super Adventure Island	138
Super Fantasy Zone	130
Super Off Road	139
Tecmo Soccer	131
Toki	136

Handheld Corner

Faceball 2000, Killertomatoes	142
Pac-Man, GG-Aleste	142
Bill Elliotts Nascar	142

Spielaautomaten

Messebericht von der IMA in Frankfurt	144
--	-----

Powertips

Computerspieltips

Allen Breed	72
Another World	75
Apidya	62
Baby Jo	62
Bug Bomber	79
Castle of Dr. Brain	82
Conquest of Longbow	69
Double Dragon 3	84
Eye of the Beholder	65
First Samurai	78

Ghostbusters 2	79
Gobliins	79
Leander	84
Monkey Island 2	62
Populous 2	80
Robocod	69
Sliding Skill	62
Spellcasting 201	72
Switch Blade	64
The Crypt	65
The Oath	76
Wing Commander	62

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Quackshot, Conquest of Camelot, Eye of the Beholder 2, Final Fantasy Adventure	84
--	----

Videospiele Tips

A.P.B.	88
Bubble Bobble	88
Double Dragon 2	86
F-22 Interceptor	86
Final Fantasy 2	85
Outrun	85
Road Rash	88
Rolling Thunder	88
Super Ghouls'n'Ghosts	85
Turrican	88
Zelda 3	86

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier, Teil 1	90
---	----

Titelthemen

26

Bestseller zum
Nachspielen:
Frederik Pohls
"Gateway"



LAS VEGAS 91: WINTER CES®

In Las Vegas schien der komplett angetretenen Hard- und Softwarebranche selbst im tiefsten Winter täglich die Sonne. Nach zwanzigstündigem Flug waren auch aus dem entfernten Deutschland die letzten Fachbesucher (Winnie von der *POWER PLAY* saß, unentrennbar eingeklemmt von der *Software 2000*-Mannschaft und *Dynatex*' Hans-Jürgen Grahl, im Flieger) eingetroffen. Vier Tage lang, vom 9. bis zum 12. Januar, ging's dann ausschließlich um neue Techniken, globale Marketingstrategien und die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Unseren ausführlichen Messebericht spalten wir zur besseren Übersicht in fünf Teile: Nach allgemeinen News folgt ein Abriss über Computerspiele und jeweils eine Doppelseite zum Thema Nintendo und Sega; mit dem Speichermedium der Zukunft, der CD, wird unser Artikel abgerundet.

Trends und Traumas

Zwar gab's auf der CES selbst einen ganzen Haufen Überraschungen, doch schon zum Jahreswechsel und im Vorfeld der Consumer Electronics Show war die ein oder andere Bombe geplatzt: Beispielsweise wanderte der englische Softwareriesen Mirrorsoft samt seinem Modul-Label Arena in den Besitz des Videospiel-Herstellers Acclaim. Davon unberührt, ging jedoch die Präsentation eines anderen Acclaim-Labels auf einer Party in

Turbulente Tage in Las Vegas: Anfang Januar öffnete die Winter CES ihre Tore. Wir sichteten die High-Tech-Neuheiten und schnupperten Trendluft.

opulenter Hotel-Suite über die Bühne: Unter dem Namen *Flying Edge* beginnt der traditionelle Nintendo-Günstling ab Mitte dieses Jahres auch mit der Auslieferung von Spielen für Game Gear und Mega Drive. Acclaim Europe hält sich zumindest bis 1993 mit Sega-Spielen zurück; auch den Firmennamen "Flying Edge" wird wohl in Deutschland niemals geben.

Überhaupt scheint Nintendo die straffen Zügel ein wenig gelockert zu haben und gestattet, zumindest inoffiziell, "seinen" Lizenznehmern auch für Konkurrenz-Konsolen zu entwickeln. Doch dazu mehr im Konsolenteil.

Einige Hersteller blieben dem Messerummel fern und empfingen in Hotel-Suiten Geschäftspartner und Pressekontakte. So trafen wir *Epyx*-Chef John Brazier, einen der absoluten Branchen-Oldies im obersten Stockwerk des Desert-Inn-Hotels. Neben der Lizenzierung bekannter *Epyx*-Knüller wie *California Games* und *Chip's Challenge* an diverse Konsolen-Entwickler, werkelt

man auch wieder an Eigenproduktionen. Das *Laptop Entertainment Pack: Getaway* enthält sechs Minispielen (klassisch gut: *Cascade*) für den monochromen Laptop-Monitor und wird in Deutschland voraussichtlich von Rushware vertrieben.

Auch PC-Engine-Hersteller NEC lud zur Präsentation neuer CD-Spiele ins Hotel. NEC zieht sich vom amerikanischen Markt zurück, gründete jedoch zusammen mit dem Software-

hersteller Hudson die Firma *Turbo Technology* (TTE) — Wirklich nur um die CD-TurboGrafx in den Staaten noch einmal zu pushen? Ob sich auch deutsche Spielefans den Namen merken sollten und ob uns nicht schon in naher Zukunft eine faustdicke Hardwareüberschuss erwartet, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt. Auch über ein eventuelles (offizielles) Erscheinen der PC-Engine in Europa zerbricht man sich momentan noch den Kopf.

Auch der einstmalige Videospielriesen Atari war auf der CES nicht direkt vertreten und ließ sich dort von einem Stand des Softwareherstellers *Telegames* vertreten. Statt des 32Bit-Jaguars wurden im Rio Hotel die brandneuen Lynx-Titel *Dracula*, *Hyperdrome* und *Rolling Thunder* gezeigt; trotzdem scheint die Atari-Traumkonsole (nach Auskunft einiger Entwickler) zu existieren. *Telegames* selbst präsentierte mit *The Guardians*:

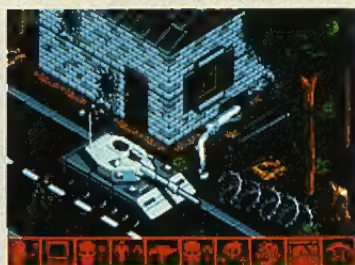
Paragon veröffentlicht in Kürze "Mantis" für MS-DOS und Amiga



Unendliche Weiten: Paragons Weltraumabenteuer "Mantis"



Mit Microproses Rollenspiel "Darklands" reist Ihr ins dunkelste Mittelalter



Hart: Das Endzeit-Rollenspiel "Twilight 2000" in der Computerversion

Storm over Doria das angeblich erste "traditionelle" Rollenspiel fürs Lynx. Da die Vernetzungsmöglichkeit des Handheld genützt wurde, dürfen bis zu vier Abenteurer gleichzeitig nach einem verschwundenen Erzmagier forschen. Es gibt 30 verschiedene Zaubersprüche, jedoch nur gut ein Dutzend Monster; dafür darf man in The Guardians mit jedem Passanten ein Pläuschchen führen. Außerdem so gut wie fertig: die beiden Trade West-Lizenzen Double Dragon und Super Off Road (ebenfalls für vier Spieler gleichzeitig).

Neben Atari und NES/Hudson beginnt dieses Jahr auch ein anderer Nintendo-Konkurrent eine aggressive Marketing-Kampagne um den amerikanischen Konsolenmarkt: SNK klotzte auf der CES mit ei-

nem bombastischen Stand und einigen interessanten Neuheiten für die (immer noch) überbeuerte Traumkonsole Neo Geo. Neben der Prügellorgie Fatal Fury (gut) und einem Rennspiel aus der Vogelperspektive (Trash Rally), zeigte vor allem die Action-Sensation Last Resort, was sich aus 550 MBit an Spielspaß und Grafikmasse herausholen läßt. Angesichts der enormen Menge an Details und der Vorbildlichen Spielbarkeit glaubt man gerne, daß diese Weltraumballerei vom Original-R-Type-Entwicklungsteam ausgetüfelt wurde; dies beteuerte zumindest eine hochgestellte SNK-Persönlichkeit anlässlich eines Deutschlandbesuchs.

Nintendo, dessen Super Famicom (in den USA Super NES genannt) sich bisher mit gut 2000000 ausgelieferten Grundgeräten leidlich gut verkaufte, griff ob dieses Konkurrenzdrucks zu einer drastischen Maßnahme: Nach einer Preissenkung kostet nun ein Super Famicom inklusive Super Mario World nur noch 179 Dollar, was umgerechnet angenehmen 300 Mark entspricht; knapp 10000000 Super-Konsolen will der Hersteller damit bis Ende des Jahres abgesetzt haben. Wieviel Europäer (ab dem Startschuß im dritten Quartal 1992) für ihr Gerät hinblättern dürfen, bleibt abzuwarten.

Wenig Neues schließlich bei

Origin: Richard Garriott, besser bekannt als Lord British, führte höchstpersönlich durch Ultima 7, das jedoch auch in Las Vegas noch nicht fertiggestellt war. Auch Strike Commander dürfte sich bis zum Sommeranfang verzögern, während Ultima Underworld in Bewegung wesentlich unspektakulärer aussah als auf den bekannten Fotoserien.

Electronic Arts

Der amerikanische Mega-Publisher Electronic Arts hatte den größten Stand unter den Anbietern von PC- und Sega-Software, da auch andere Hersteller, die in den Staaten von Electronic Arts vertreten werden, dort ihre Produkte zeigten. Neben einer Menge uns schon bekannter Titel, bereitete sich dort auch ein prominenter Lizenz-Oldie auf sein Bildschirm-Comeback vor: Um Michael Jordan, aus dem Sportspiel-Klassiker "One on One" als Vorzeige-Basketballer bekannt, entsteht eine neue (noch unbenannte) Simulation. Dank des "Video-Sim"-Systems enthält das fertige Spiel nicht nur verschiedene

Microprose schlägt zurück: "F 15 III" soll dem "Strike Commander" das Fürchten lehren.



**WINTER
CES**



SOFTPOWER Berlin

Top 10 AMIGA

Formula One G.P.	85.-
A 320 - Airbus	119.-
Populous II	75.-
Larry V	99.-
Vroom	79.-
Crime City	75.-
Willy Beamish	99.-
Bundesliga Manager II	79.-
Birds of Prey	89.-
Space Ace II	85.-

**Beste Lieferfähigkeit
durch Berlins größtes
Lager an PC + AMIGA
Spielen wird garantiert!**

Top 10 IBM / PC

Star Trek	99.-
Civilization	99.-
Falcon 3.0	119.-
Elvira II	99.-
Eye of the Beholder II	89.-
Monkey Island II	99.-
Might and Magic III	99.-
Wing Commander II	99.-
Larry V Deutsch	99.-
Police Quest 3 Deutsch	99.-

Mail Order!
Alle Preise inclusive
Porto + Verpackung

Special News

VROOM

Wettbewerb!

Der Kunde, der am Freitag,
dem 20.03.92,
die höchste Punktzahl erreicht,
gewinnt ein Spiel seiner Wahl!

SOFTPOWER

**Überall in Berlin!
Rufen Sie uns an!**

SOFTPOWER

Hauptgeschäft

Schweidenstr. 18c

1000 Berlin 65

Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau

Schönwalder Str. 65

1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

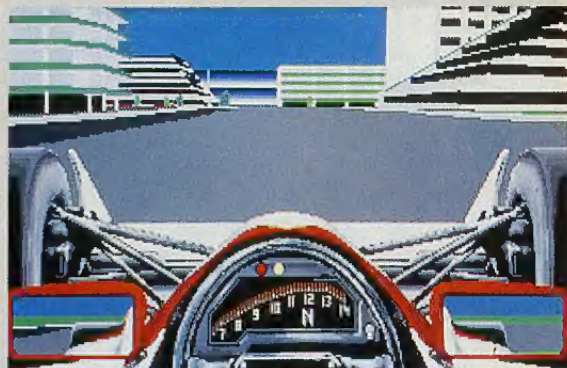


"Archon"-Erfinder Paul Reiche bastelt gerade an dem Weltraumepos "Star Control 2"

Kameraeinstellungen und fliegenden Wechsel des Blickwinkels, sondern auch von Video digitalisierte Bewegungsabläufe und allerlei andere grafische Gags. Bis Sommer müssen Basketballfans auf diese MS-DOS-only-Simulation noch warten.

Kein EA-Auftritt ohne neue Flugsimulation: Mit **Heroes of the 357th** erlebt ihr eine stark action-lastige Simulation um das gleichnamige englische Bombergeschwader des zweiten Weltkriegs. Ob's nach Deutschland kommt, bleibt ob der gewählten Thematik jedoch unsicher — wir halten Euch auf dem laufenden.

Millennium entwickelte für die Amerikaner **Global Effect**, eine strategische Weltensimulation für zwei menschliche und eine computergesteuerte Partei. Man beginnt — wie in "Civilization" und ähnlichen Titeln — mit einem Mini-Völkchen; dann werden Städte gebaut,



Die Formel-1-Raserei "Grand Prix Unlimited" kommt von Accolade

Ländereien erobert und technische Neuerungen ausgetüftelt. Neben der obligatorischen MS-DOS-Version und einer Mac-Variante entsteht **Global Effect** auch auf dem Amiga.

In Zusammenarbeit mit der Angeberzeitschrift **Car and Driver** tüftelt EA an einer gleichnamigen 3-D-Autosimulation. Nur die exklusivsten Fahrzeuge der Welt werden in VGA veredelt: "Hard Drivin"-mäßig braust Ihr als stolzer Ferrari-, Porsche- oder Lamborghini-Pilot durch die (amerikanische) Landschaft.

EA-Schützling **Mindcraft** präsentierte **Siege**, eine Fantasy-Simulation in Echtzeit, bei der ihr sowohl einzelne Szenarien, als auch eine komplexe Kampagne durchleben dürft. Neben allerlei Märchengestalten (Trolle, Elfen & Co.), gibt's auch historische Einheiten und so gut wie alle mittelalterlichen Belagerungsmaschinen. Die MS-DOS-Version erscheint in diesen Tagen, Amiga-Besitzer werden ab Sommer '92 bedient. Außerdem für Euren PC: Der Strategie/Geschicklichkeitsmix **Ram-**

parts, **Mindscapes Magic Candle 2**, **Paperboy 2** von **Software Toolworks** (siehe Test in dieser Ausgabe) und **SSI's "Gateway"**-Nachfolger **Treasures of the Savage Frontier**.

Data East

Neben Videospielen für Sega- und Nintendo-Konsolen, hat Branchen-Oldie **Data East** seine Computerspielwurzeln nicht vergessen. Die Sportsimulation **Bo Jackson Baseball** ist bereits erschienen, auf den potentiellen "Nova 9"-Killer **Ultrabots: Sanction Earth** müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. **Ultrabots** (entwickelt von den "Wolfpack"-Machern **NovaLogic**) macht Euch zum Kommandanten einer Gruppe von Roboter-Piloten auf dem Schlachtfeld des Jahres 2076. Aliens haben die friedlichen Erdbewohner überfallen und nur Ihr und Eure mechanische Eingreiftruppe könnt ihnen Widerstand leisten... Auch wenn die Hard-

Alle Computer-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Erscheinungs-termin	Titel	System	Hersteller	Erscheinungs-termin
ATAC	MS-DOS/Amiga	Microprose	1. Quartal	Lighquest	MS-DOS/Amiga	UBI-Soft	1. Quartal
B-17: Flying Fortress	MS-DOS	Microprose	1. Quartal	Mantis	MS-DOS/Amiga	Paragon	1. Quartal
Barbarian 3	Amiga	Pygmalion	2. Quartal	Megareveller 3: The Unknown Worlds	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Buzz Aldrin's Race Into Space	MS-DOS	Interplay	2. Quartal	Omer Sharif On Bridge	MS-DOS	Interplay	erhältlich
Car and Driver	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal	Patrol	MS-DOS	Three-Sixty	2. Quartal
Castles: The Northern Campaign	MS-DOS	Interplay	erhältlich	Ramparts	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal
DiGeneration	MS-DOS	Software Toolworks	1. Quartal	Siege	MS-DOS/Amiga	Mindscapes	1. Quartal
F-15	MS-DOS	Microprose	4. Quartal	Spellbound	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Gateway	MS-DOS	Legend	2. Quartal	Star Control 2	MS-DOS	Accolade	2. Quartal
Global Effect	MS-DOS/Amiga/Mac	Millennium	1. Quartal	Tales of Magic: Prophecy of the Shadows	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
Global Conquest	MS-DOS	Microprose	1. Quartal	Task Force 1942	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
Grand Prix Unlimited	MS-DOS	Accolade	2. Quartal	Theatre of War	MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal
Heroes of the 357th	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal	Treasures of the Savage Frontier	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
Jack Nicklaus' Golf & Course Design	MS-DOS	Accolade	1. Quartal	Twilight 2000	MS-DOS	Paragon	erhältlich
John Madden Football 2	MS-DOS	Electronic Arts	erhältlich	Ultrabots: Sanction Earth	MS-DOS	Data East	2. Quartal
Laptop Gateway	MS-DOS	Epyx	erhältlich	UMS 2: Planet Editor	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
				V for Victory	Mac/MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal



Microprose bleibt sich treu: Task Force 1942

wareanforderungen nicht so hoch wie bei gewissen Origin-Produkten liegen, sah das Data-East-Spiel grafisch schon sehr appetitlich aus. Neben einer strategischen Spielvariante gibt's außerdem noch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr gegen einen Freund in die 3D-Arena steigen könnt.

Psygnosis

Der Liverpooler Softwarehersteller *Psygnosis* hatte sich am äußersten Rand der South Annex-Halle in gemütlich-schummrige Räumlichkeiten zurückgezogen und präsentierte dort zwischen Lederinventar und edelster Hardware (FM-Towns, CD-ROM, CDTV) die neuesten Projekte. **Barbarian 3** sah gewohnt gut aus und ließ erfreulicherweise die meisten spielerischen Mängel der Vorgänger vermissen. Aus dem unfair-schweren Jump'n'Run wurde im dritten Anlauf ein ausgewachsenes Arcade-Adventure. Viele, teils sehr originelle Rätsel waren schon eingebaut — auf die fertige Version müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. Auch

Meisterprogrammierer Dave Jones ("Blood Money", "Lemmings") war anwesend; über seine neuesten Projekte erfährt Ihr in der nächsten *POWER PLAY* mehr. Ein erstes Demo zu **Microcosm** erregte bei Spielekennern jedoch am meisten Aufmerksamkeit; bei diesem CD-ROM-Spiel fliegt Ihr mit einem Miniatur-Raumerschiff durch die Arterien und Adern eines kranken Organismus. Die Entwickler der fantastisch *Psygnosis*-Intros haben hier unverkennbar ihre Finger im Spiel.

Interplay

Das einstige Entwicklerteam *Interplay* ("Bard's Tale", "Battlechess") ist in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten

Softwarehäuser der USA herangewachsen. Fünf Produkte der Kalifornier stehen kurz vor der Fertigstellung: **Race Into Space** ist eine historisch akkurate Raumfahrt-Simulation, die der Brettspiel designer Fritz Bronner in Zusammenarbeit mit dem Ex-Astronauten Buzz Aldrin entwickelte. Gehen Euch, als Planer, Sponsor und Teamführer der ersten Mondlandung, im Wettlauf gegen die Russen die Nerven durch, werden auch Missionen, die in Wirklichkeit erfolgreich waren, zum Debakel oder gar zur Katastrophe. Hunderte von historischen und wissenschaftlichen Fotos, digitalisierter Sound und massig Musik begleiten Euch (und wahlweise einen menschlichen Mitbewerber) ab Mai dieses Jahres in den Weltraum — vorausgesetzt Ihr besitzt einen MS-DOS-kompatiblen Rechner.

Jedem Spiel mindestens ein großer Name: Der Schauspieler Omar Sharif ist in Nordamerika auch als exzellenter Bridge-Spieler bekannt. In der Simulation **Omar Sharif On Bridge** steht er dem Computerspieler als Partner und geduldiger Lehrmeister zur Seite und spendiert Tips, Lob und Tadel in glasklarer Sprachausgabe. Alle Grafiken gibt's im hochauflösenden VGA-Modus, Dutzende von Optionen und einstellbaren Parametern machen selbst das unmöglichste Blatt im Sekundenbruchteil zur Sieger-Hand. Wer auf dieses

WINTER CES



(im anglo-amerikanischen Raum sehr beliebte) Kartenspiel steht oder es erlernen möchte, wird um Omar Sharif On Bridge wohl kaum herumkommen.

Neben einer ersten Szenario-Disk zum Belagerungsspiel "Castles" (**The Northern Campaign**) und einem kurzen Demo zum dritten *Battlechess* (**Battlechess 3000**), führte Interplay auch einige Videospiele und CD-Produkte vor. Unter den entsprechenden Rubriken erfährt Ihr an anderer Stelle dieses Messeberichts mehr.

Accolade

Die Fortsetzung zur erfolgreichen Golfsimulation um Profi Jack Nicklaus ist Spiel und Construction-Kit in einem: **Jack**

Lynx-Nachschub

Crystal Mines 2	Atari	1. Quartal
Double Dragon	Telegames	1. Quartal
Dirty Larry	Atari	erhältlich
Dracula	Atari	3. Quartal
The Guardians	Telegames	1. Quartal
Hyperdrome	Atari	1. Quartal

Super Off Road Telegames 1. Quartal

Neo-Geo-Knaller

Fatal Fury	SNK	erhältlich
Last Resort	SNK	1. Quartal
Trash Rally	SNK	erhältlich



Das beste Spiel seit „L...“ zieht mit seiner genialen Spielidee alle in seinen Bann. Wer's nicht glaubt, sollte entweder auf die Tests in den Zeitungen achten (z. B. Amiga Plus: „...gehört zu den fesselndsten Denkspiel-Neuheiten der letzten zwölf Monate“) oder uns auf der Amiga-Messe in Berlin besuchen oder am besten gegen Einsendung von 5,- DM eine Demodiskette (erhältlich für: C-64, Amiga oder PC) bei uns anfordern.

So come on, come on, do the Locomotion with me!

kommt...



KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41/15 20 51
Fax: 02 41/15 20 54



Nicklaus Golf & Course Design: Signature Edition enthält neben den Kursen "English Turn Golf Club" (New Orleans) und "Sherwood Country Club" (Thousand Oaks, Kalifornien), die beide in VGA-Grafik dargestellt werden, auch einen Turniermodus und angepassten Kursdesigner. Bis zum kleinsten Detail könnt Ihr die Landschaften selbst zusammenbasteln.

Star Control 2 spricht alle Weltraumstrategen mit schnellen Reflexen an: Wie beim Vorgänger geht's hauptsächlich darum, gewitzten Aliens eins auszuwischen. Diesmal wurde auch auf die Hintergrundstory

Wert gelegt. Durch 500 verschiedene Sternensysteme geht die Reise; VGA in 256 Farben, rotierende 3D-Planeten und Fraktal-Oberflächen ließen das Spiel auch grafisch sehr appetitlich aussehen.

Was Electronic Arts kann, kann Accolade schon lange: Um ihre Position als marktführender Rennspielehersteller zu halten, schloß sich auch der kalifornische Hersteller mit einer namhaften Automobil-Zeitschrift zusammen: **Road & Track presents: Grand Prix Unlimited** ist eine Kombination von Formel-1-Simulation und Streckendesigner; kaufen alle 700.000 "Road & Track"-Leser das Spiel, haben Accolade und GP-Designer Tom "Test Drive" Loughry ausgesorgt.

Legend, aufstrebender Hersteller von Grafik-Adventures mit langjähriger Infocom-Erfahrung, hatte sich in der Person von Bob Bates auch am Accolade-Stand eingefunden: Einen ausführlichen Bericht über sein neuestes Produkt **Gateway** (nach Frederik Pohls gleichnamigen Roman) für MS-DOS-Rechner, findet Ihr in dieser **POWER PLAY**.

Microprose

Auch Microprose hatte ein paar kleinere Hersteller am Stand, die Bill Steales traditionreicher Hersteller als



Dan "M.U.L.E." Buntens neuestes Strategiespiel **Global Conquest**

USA-Publisher unter die Fittiche genommen hatte. **Paragons** Rollenspiele und Science-fiction-Simulationen (**Megatraveller 3: The Unknown Worlds**, **Mantis** und Marc Miller's **Spellbound**) konnten es jedoch zumindest technisch nicht mit den High-End-Produkten des Softwareriesen Microprose aufnehmen, der tapfer mit Hauptkonkurrent Origin mithält. Vollkommen abgedreht war zum Beispiel das gezeigte Demo um die neue Spitzensimulation **F-15 3**. Auch Microprose setzt auf die Fortschrittsgläubigkeit der Kundschaft und zeigt eine Simulation, wie sie wohl nur auf einem flinken 386er Rechner (incl. VGA und Roland) so richtig heimisch wird.

Gegen F-15 3 wirkten selbst die anderen Microprose-Produkte recht bieder: Mit **Task Force 1942** leitet Microprose eine Serie um den Krieg im Pazifik ein. Ab Herbst dieses Jah-

res könnt Ihr in dieser Simulation einzelne Schiffe oder ganze Flottenverbände befehlen. VGA wird unterstützt und ausgenutzt, eine Amiga-Version ist (noch) nicht geplant. **B-17** ist ebenfalls ein Fall für die BPS: Ihr fliegt in der klassischen "Flying Fortress" Bombenflüge und historische Kampagnen gegen deutsche Großstädte...

Auch in **Advanced Tactical Air Command** geht's militärisch zu Sache. Mit einer Staffel, bestehend aus vier F-22-Kampfbombern und zwei Helikoptern, muß der Spieler kolumbianische Drogenhöhlen ausräumen. Außerdem stehen Euch 250 Agenten zur Verfügung, die am Erdboden für klare Verhältnisse sorgen.

Schließlich sieht auch das neue Spiel von Starprogrammierer Dan "M.U.L.E." Buntens seiner Fertigstellung entgegen: Wie schon "Command H.Q." ist auch **Global Conquest** ein Spiel um die absolute Weltherrschaft; neben dem Strategen ist diesmal auch der Entdecker und der Diplomat gefordert, um eine unbegrenzte Anzahl zufällig erzeugter Welten gegen die drei (auf Wunsch allesamt menschlich gesteuerten) Mitspieler zu verteidigen. Eine Amiga-Version des auch grafisch interessanten Riesenstrategiespiels ist bisher nicht geplant.

CD-ROM und Konsorten

Auch (oder gerade) in Sachen "Interaktive Unterhaltung" ist die CD das Speichermedium der Zukunft. Für Spieler gab es auf der CES schon eine ganze Menge Hardware und eine Handvoll Software zu bewundern. Auf einem ausladenden Stand (mit Mini-Kino als Zentrum) stellte der niederländische Elektronik-Multi Philips seine CDI-Grundkonsole vor. Sieht man von Commodores CDTV ab, ist **The Imagination Machine** (Listenpreis inklusiv Software:

1000 Dollar) wohl die erste Multimedia-Konsole für den Wohnzimmergebrauch: Über eine Joypad-ähnliche Steuereinheit, wahlweise auch Joystick oder Maus, wird die Hardware (in edlem Schwarz und einem konventionellen CD-Spieler nicht unähnlich) vom Benutzer gesteuert. Moderne HiFi- und TV-Geräte sowie alle Audio- und Foto-CDs sind mit der Im-

agination Machine kompatibel; daneben gibt's schon jetzt eine Vielzahl verschiedener CDI-Programme, vom obligatorischen Nachschlagewerk bis zum Heimflipper. **Capitol Disc Interactive** stellte ein **Backgammon**-Programm, die Checkers-Variante **Connect Four**, Pinball und eine Umsetzung des Milton-Bradley-Brettspiels **Battleship** vor, von **CD-I**

Systems gab's die optisch und akustisch opulente **Caesars World of Gambling**-Glücksspielsimulation zu sehen. Auch der Computerspiel-Pionier **Spinnaker** mischt bei CDI wieder fleißig mit: Für die Imagination Machine wurde **Alice in Wonderland** (hübsch), **Sargon Chess** (sehr benutzerfreundlich) und das Weltraum-Opus **Laser Lords** (interessant) präsentiert. **Escape from Cypercivity** von **Fathom Pictures** ist die "Umsetzung" eines Laserspiel-Automaten der neuesten Generation: Der Spieler hetzt durch eine Mischung aus Akira-Kinofilm und "Operation Index"-Automat und zerballert plötzlich auftauchende Soldner und Kampfbomber. Vom gleichen Hersteller stammt auch **Sporting News Basketball**, das dem Computerspieler jedoch nur wenig Möglichkeit läßt, sich interaktiv in die Baseball-Liga einzuschalten. Au-



Nur fürs CDI: "Palm Springs Open" bedeutet Golf pur.



Startschuß: Philips Multimedia-Center "Imagination Machine"



Bei Philips konnte man die CDI-Maschine bestaunen.

TITUS FOX

Nach Marrakesch und zurück

Begleite Titus, den Fuchs, auf seiner phantastischen Abenteuerreise "nach Marrakesch und zurück". Zunächst mußt Du die Wüste Sahara durchqueren, um "Foxinchen", Deine gekidnappte Freundin und einzige wahre Liebe zu befreien. Unterwegs — per pedes, mit einem Skateboard oder auf dem fliegenden Teppich — begegnen Dir die unwahrscheinlichsten Figuren, wie z.B. Babyboon, das Kind mit der tödlichen Flasche oder Toyo, die kurzsichtige Brillenschlange.

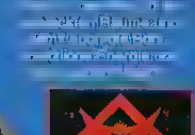
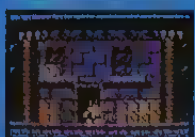
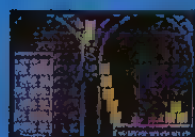
Dieses Mega-Game setzt neue Maßstäbe für Jump & Run-Spiele im Computer-Softwaremarkt.

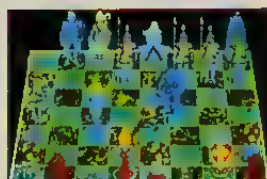
AUSSERGEWÖHNLICH GROSSES PLATTFORM-SPIEL
MIT MEHR ALS 900 SCREENS IN 16 LEVELS UND
54 BESONDERS "NETTEN" GEGNERN
GEHEIMERÄUME, VERSTECKTE BONI

EINZIGARTIGES INTERAKTIONS-SYSTEM:
SPIELER-GEGNER-GEGENSTÄNDE-INTERAKTION
NUTZT DIE KAPAZITÄT JEDES
COMPUTER-SYSTEMS VOLL AUS:
AMIGA (50 HZ, MEHR ALS 60 FARBEN GLEICHZEITIG,
HARDWARE-SPRITES), PC (UNTERSÜTZT ADLIB)

OPTIONEN:
LEVEL-CODES, CONTINUE,
MULTIDIREKTIONALES SCROLLING

AMIGA, MS-DOS,
COMMODORE 64,
ATARI ST, CPC



WINTER
—CES—

Grandiose Grafik gibt's bei der CD-ROM-Version des Interplay-Schachspiels

Berdem gesichtet: Die Bildschirm-Puzzlei *Jigsaw* (*Britannica Software* und *NovaLogic*) und das unsägliche Minimal-Jump'n'Run *Dark Castle*, das *Pima* für die Imagination Maschine aufarbeitete.

Die CD-Pioniere *Tiger Media* hatten sich wiederum am Commodore-Stand niedergelassen, um eine Handvoll alter

und neuer CDTV-Titel vorzustellen. "The Case of the Cautious Condon", ein preisgekröntes Krimi-Puzzle der "Airwave Adventure"-Serie gibt's nun als eines der ersten CD-Spiele schon seit einem Jahr; ganz neu war das zweite Airwave-Abenteuer *Murder Makes Strange Deadfellows*, das ursprünglich für das CDTV entwickelt wurde und in diesen Tagen auch für andere CD-Systeme (Sun SPARCstation, MPC und MS-DOS) erscheint. In *Strange Deadfellows* versucht der Spieler, Licht ins Dunkel eines geheimnisvollen Mordfalles (mit anstehender Erbschaft) zu bringen.

Viel mehr gab's leider für den CD-Amiga nicht zu sehen; angekündigt sind jedoch Umsetzungen aller *Lucasfilm*-Adventures (*Loom*, *Indiana Jones* und *Monkey Island*), *Jack Nicklaus Golf*, *Wayne Gretzky Hockey* sowie ein weiteres "Whodunnit" namens *Here with the Clues*.

Auch für's MS-DOS-kompatible CD-ROM gab's wenig Neues. Neben *Lucasfilm Games* (in der CD-Version von *Loom* werden alle Charaktere von bekannten Schauspielern gesprochen — klingt fantastisch) machte sich nur Interplay die Mühe, ihr bekanntes Schachspiel für die CD-ROM-Version wirklich aufzupeppen: Dagegen beschränkten sich namhafte Hersteller wie Microprose und Access darauf, eine Handvoll älterer Titel auf eine

Alle CD-Neuheiten
auf einen Blick

Titel	Hersteller	System
Alone in Wonderland	Summagames	CDI
Backgammon	Capitol Disc Int.	CDI
Battleship	Capitol Disc Int.	CDI
Carmen Sandiego Deluxe Edition	—	CD-ROM
Connect Four	Capitol Disc Int.	CDI
Dark Castle	Pima	CDI
Escape from Cybercity	Falcon Pictures	CDI
Go! Spy	ReadSoft	CDTV
Jigsaw	Spinner	CDI
Links	Access	CD-ROM
Loom	Lucasfilm Games	CD-ROM
Murder Makes Strange Deadfellows	Tiger Media	CDTV, CD-ROM
Palm Springs Open	American Int. Media	CDI
Pinball	Capitol Disc Int.	CDI
Sargon Chess	Spinner	CDI
Spring News Baseball	Falcon Pictures	CDI

einzige CD zu pressen und die Compilation als CD-ROM-Software anzubieten. Von Microprose kommen vier verschiedene Scheiben. Auf der ersten finden sich "Gunship" und "Midwinter", auf der zweiten "Red Storm Rising" und "Carrier Command". Des weiteren gibt's eine CD mit "M 1 Tank Platoon" und eine mit dem Quartett "Rick Dangerous", "International Soccer Challenge", "3D Pool" und "Savage". Access bringt wiederum einen CD-Sampler namens *The Collectors Edition*, auf der sich "Crime Wave", "Mean Streets", "Echelon" sowie "World Class Leaderboard" mitsamt aller "Famous Course"-Disketten tummeln. Den Termin für die Präsentation des ersten "wirklichen" Multimedia-Produktes

(für CD-ROM) setzte der Hersteller auf den 8. Oktober an. Dann soll eine CD-füllende Mega-Version des Golf-Klassikers *Links Access* Einstieg in die glitzernde Welt des interaktiven High-Techs markieren. Ob die oben genannten Produkte den geforderten Hardware Vertrieb in Deutschland finden, ist ob der geringen Verbreitung der geforderten Hardware jedoch fraglich. Während *Interplay* ein aufgepepptes *Battlechess MPC* präsentierte, rief *Broderbund* wiederum eine ganze Softwareserie fürs CD-ROM ins Leben. Die *Living Books* sind eine interaktive Mischung aus Bilderbuch, Zeichentrickfilm und Computerspiel. Sie sollen allen jüngeren PC-Benutzern Wissenswerte vermitteln und dabei den Griff zum konventionellen Buch ersparen. Selbst gegenüber der 6-MByte-Version gewaltig aufgepeppt, präsentierte sich *Where in the World is Carmen Sandiego: Deluxe Edition*. Ganze 120 MByte verpackt diese CD-Version; dafür gibt's die doppelte Anzahl an Ländern und Rätseln sowie Sprachausgabe, Animationen und Volksmusik von CD.

Ryko präsentierte schließlich ein CD-Spiel, das weder einen Fernseher noch ein ausgewachsenes CDI-System benötigt: *Play it by Ear* ist ein Trivial Pursuit um Stars, Musik und Melodien, das von Audio-CD und mit einem kleinen Spielbrett überall für Spaß sorgt.

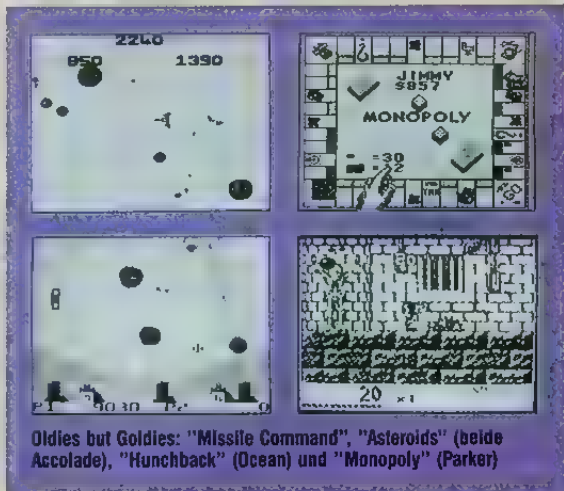
Nintendo

Nintendo und Lizenznehmer hatten auch diesmal eine eigene Halle und damit mehr als die Hälfte der (Spiele-)Ausstellungsfläche für sich. Zusätzlich war noch ein Eckchen in der zweiten Softwarehalle angemietet; dort präsentierte sich Kultstar Mario in einem der spektakulärsten Werbedemos des Jahres. In aufwendiger Computergrafik animiert und von einem (talentierten) Showstar mit Stimme versehen, stellte sich der kuriose Pizzabäcker Presse und staunenden Fachbesuchern zum Gespräch. Verglichen mit dieser Vorstellung wirkt Max Headroom — vor drei Jahren Star der High-Tech-Szene — wie ein Komparse aus den "Western von Gestern".

Dafür hielt sich Nintendo mit neuen Produkten vornehm zu-

rück: Anspielen durfte man zumindest ein Tüftel/Geschicklichkeitsspiel um Marios Reitdrachen Yoshi, das in diesen Tagen für den Game Boy erscheint. Um so mehr glotzten die Lizenznehmer aus Japan, den USA und Europa:

Konami/Ultra besaß traditionell die größte Werbefläche und die größte Anzahl an fertiggestellten/spielbaren 16-Bit-Produkten: Neben schon bekannten Titeln wie "Castlevania 4", "Gradius 3" und einer übersetzten Version des Action-Adventures "Legend of the Mystical Ninja" wurde *Contra 3: The Alien Wars* gezeigt. Kurzes Probespielen bestätigte alle Gerüchte um die Action-Knaller. Die Grafik ist brillant, der Sound hervorragend; außerdem steckt spielerisch ein wahrer Berg an Innovationen in



Oldies but Goldies: "Missile Command", "Asteroids" (beide Accolade), "Hunchback" (Ocean) und "Monopoly" (Parker)

diesem Spiel (für maximal zwei Kämpfer gleichzeitig), das in Deutschland natürlich als Probetector erscheinen wird. Auch die Turtles gehen ein weiteres Mal in den Konsolenring und erhielten dafür 16-Bit-gerechte

Aufarbeitung: In *Turtles in Time* reisen die Kampfsport-Schildkröten durch verschiedene Zeitzeonen — oder hauen sich im Zwei-Spieler-Modus gegenseitig die Panzer ein. Für den Game Boy sind wiederum

VIEL LOS - FÜR WENIG MOOS

Sie waren im Urlaub? Hit verpasst?
Geld in einen neuen Drucker investiert?
Klassiker vorbeigerauscht? Macht
nichts! TOPSHOTS bringt Hits und
Klassiker jetzt neu heraus.

Die Reihe wird ständig
erweitert, bisher sind
erschienen:

- ☐ Turrican I
- ☐ Turrican II
- ☐ Oil Imperium
- ☐ Grand Monster Slam
- ☐ Mission Elevator
- ☐ X-Out
- ☐ Hollywood Poker Pro
- ☐ Conqueror
- ☐ Z-Out
- ☐ Spherical
- ☐ Vampires Empire
- ☐ Denaris
- ☐ Startrash

- ☐ To be on Top
- ☐ Bad Cat
- ☐ Western Games
- ☐ Oxxonian
- ☐ Blue Angel
- ☐ Dyter 07
- ☐ Circus Attractions
- ☐ Volleyball Simulator
- ☐ Beam
- ☐ Around the World in 80 Days
- ☐ Antics
- ☐ Cyber World
- ☐ Xenomorph
- ☐ Eleven Warrior
- ☐ Heavy Metal Hero
- ☐ Realm of the Trolls
- ☐ Garrison
- ☐ Operation Hono
- ☐ Sarcophaser
- ☐ Window Wizard
- ☐ Eskimo Games
- ☐ European Soccer Challenge
- ☐ Goldregon Domain
- ☐ Starball

- ☐ Little Dragon
- ☐ Night Dawn
- ☐ Future Tank
- ☐ Jinks
- ☐ Power Styx
- ☐ Operation Hongkong
- ☐ Dizzy Dice
- ☐ Gladiator
- ☐ Skyblaster
- ☐ Baby of Canguru
- ☐ Cobra Force
- ☐ Graffiti Man
- ☐ Danger Freak
- ☐ Street Gang
- ☐ Tomcat
- ☐ A. P. Mechanicus

TOPSHOTS ist eine Veröffentlichung von SOFTGOLD
Vertrieb: Rustware GmbH, Schweiz: Thali AG, Österreich: Danus, Karasoft

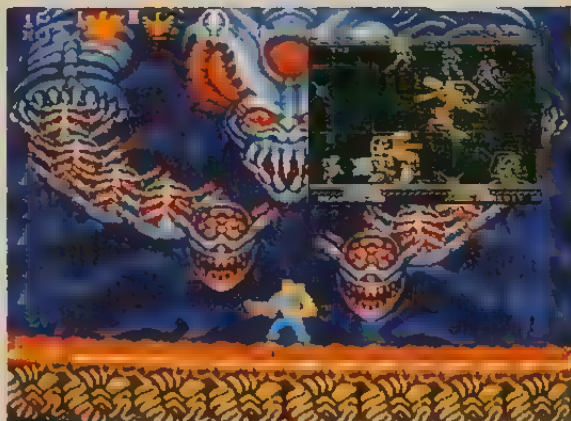


die Basketball-Simulation **Double Dribble: 5 on 5**, die heroische Fliegerei **Top Gun: Guts & Glory**, **Ultra Golf** und das niedliche **Tiny Toon Adventure: Babs' Big Break** angekündigt. Letzteres wird in den Staaten durch eine gleichnamige Fernsehserie von Steven Spielberg/Warner Bros. unterstützt. **Star Trek** basiert hingegen auf der alten TV-Staffel um Kirk, Spock und Konsorten.

Die Nummer 2 unter den Nintendo-Vasallen ist **Acclaim**, die zusammen mit der Tochter **Lyn** ebenfalls schon eine Handvoll Super-Famicom-Produkte im Gepäck hatten: Neben einem neuen Abenteuer der TV-Anarchisten **The Simpsons**, **Bart's Nightmare** und der Automatenumsetzung **Super Smash T.V.**, veröffentlicht **Acclaim** auch die 16-Bit-Version des Computerspielklassikers

Populous. Für den Game Boy stehen uns **Knock-Out Boxing** und **Ferrari GP** ins Haus.

Interplay hatte rechtzeitig zur Messe die lasche Split-Bildschirm-Raserei **R.P.M. Racing** fertiggestellt und macht sich nun an die Arbeit, auch das Grafik-Adventure **Out of this World** (ursprünglich in Frankreich und für Computer als "Another World" entwickelt) auf Nintendos 16-Biter umzusetzen. Außerdem zeigten die Amerikaner **Track Meet** (Siebenkampf für zwei Spieler) und **4-In-1 Funpak** für den Game Boy. Letzteres vereint die Tüftel- und Brettspielklassiker **Schach**, **Backgammon**, **Reversi** und **Dame** auf einem Modul. "R-Type"-Erfinder **Irem** präsentierte einen neuen Action-Knaller. **Gun Force** ist ebenfalls die Umsetzung eines grafisch opulenten Automaten-Knallers. Ein oder zwei Spieler



Mega-Balleren: "Super Contra" von Konami und ein weiteres Actionsspektakel von Irem "Gun Force"

ballern sich durch eine Handvoll Roboter-gespickter Levels — wenn's gut geht, ganz ohne Ruckeln und Zuckeln.

Vornehmlich mittelmäßige 16-Bit-Software boten die meisten der kleineren Nintendo-Lizenznehmer: **Asmik** präsentierte mit **D-Force** und der amerikanisch/japanischen Co-Produktion **Xardion** zwei recht biedere Ballereien — letzterer halfen auch einige Adventure-Elemente nicht übers spielerische Mittelmaß hinweg.

Auch **Oceans** großartig beworbene **Addams Family** macht auf dem Super Famicom eine eher traurige Figur. Wir sahen jedoch nur ein frühes Demo — wer weiß, vielleicht reißen die Engländer das spielerische Ruder noch einmal herum. Einen besseren Eindruck hinterließ **Robocop 3** des gleichen Herstellers; das Super-Famicom-Spiel um den rabiaten Blechbullen nutzt unter anderem auch den 3-D-Chip der Konsole. Mit **Super Hunchback** (nur für den Game Boy geplant) griff man wiederum tief in die firmeneigene

Mottenkiste und förderte einen Titel zutage, der Anfang der 80er Jahre für einen Großteil des Ocean-Umsatzes verantwortlich war: **Super Hunchback** ist die (stark aufgepepperte) Neuauflage des **Jump'n Run-Urahs** um den buckligen Glöckner **Quasimodo**.

Auch **Titus** wollten hinter der internationalen Konkurrenz nicht zurückstehen und konnten spielbare Vorab-Demos ihrer **Blues Brothers** präsentieren. Neben der schnuckligen Game-Boy-Variante gab's das Spiel auch für das Super Famicom: Bunt-durchgestylte Grafiken und flüssige Animationen zeigen, daß die Franzosen auf dem richtigen Weg sind und selbst mit der japanischen Elite mithalten können.

Rollenspielfans können nur hoffen, daß der japanische Nintendo-Lizenznehmer **FCI** auch bald in Deutschland eine Vertretung findet: Neben Umsetzungen diverser Teile der "Ultima"- und "AD & D"-Serie für alle Nintendo-Konsolen sah vor allem **Ultima 6: The False Prophet** für das Super Famicom



Sah gut aus: "Blues Brothers" für Super Famicom... ...Game Boy (Titus)

PC ENGINE
GAME BOY
NINTENDO US

GAME-PLAY

MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NES

VIDEO · SPIELE · VERSAND

SEGA MEGA DRIVE

mit Spiel (Sonic, Quackshot o. Castel of Illusion)

PAL oder RGB nur 309,00 DM

Wonderboy 5 79,00 DM

Advanced Military Comm 149,00 DM

Wide Boy »DIE LUPE« für deinen GAMEBOY

Aktionspreis nur 14,95 DM

F1 Race ohne Advanced nur 39,00 DM

Kwirk II (7p.) nur 39,00 DM

Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1
Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184

LADEN:
TÄGL. AB 13 UHR
HANDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT

Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,
Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838

sehr vielversprechend aus. Für den Game Boy ist dafür das Ultima-Abenteuer **Runes of Virtue** ab März zu haben.

Der amerikanische Brettspielriese **Parker Brothers** nahm die Game-Boy-Manie ebenfalls zum Anlaß, in die Videospielebranche zurückzukehren. 1984 hatte sich der Hersteller quasi über Nacht zurückgezogen und große Lizenzen ("James Bond", "Lord of the Rings" und "McDonalds") ohne Manifestation im Safe verschimmeln lassen; jetzt präsentierten die Amerikaner das Scrabble-ähnliche Grubel-Spiel **Boggle**, den Krimi-Klassiker **Clue** sowie eine Vier-Spieler-Version des Klassikers **Monopoly**. Beide Titel erscheinen in diesen Tagen für den Game Boy; ob Parker Deutschland mit einer übersetzten Version aufwarten will und kann, wird sich zeigen.

Eine bunte Produktpalette hatte **Kemco** in Las Vegas zu bieten: Für den Game Boy erscheinen demnächst das Türfelspiel **Dr. Franken** und das Action-Adventure **Sword of**

Hope 2. Für das Super Famicom sind das Rennspiel **Top Gear** und die Weltraum-Ballei **Phalanx** in Vorbereitung. Außerdem feiern A. Prohais Comic-Spione (bekannt aus dem Klamauk-Magazin MAD) ihre Rückkehr auf dem Bildschirm: Ab Juni balgen sie sich in **Trick and Trap** stillgerecht auf schwarzweißem Game-Boy-Display.

Ein waschechter Mario-Konkurrent zeigte sich am tropisch aufgestylten **Hudson**-Stand erstmals auf dem Super Famicom: Das grafisch imposante Jump'n'Run **Super Adventure Island** (siehe Test in dieser Ausgabe) erscheint in diesen Tagen und versucht den Erfolg der NES-Vorläufer (allein in den Staaten wurden von Teil 1 und 2 ungefähr eine Million Module abgesetzt) zu wiederholen. Eine Game-Boy-Version ist ebenfalls in Vorbereitung. Ziemlich trist ist dagegen Hudsons erster 16-Bit-Titel **Bill Leimbeer's Combat Basketball**.

Electronic Arts zeigte ebenfalls erste Super Famicom-

Titel: Umgesetzt werden sowohl **Ramparts**, als auch die komplette Sportspliege **John Madden Football**, **PGA Tour Golf** und die Basketballsimulation **Bulls vs. Lakers**.

Noch mal Bildschirm-Basketball: Mit **Super NBA Basketball** läßt **Tecmo** den 3-D-Chip des Super Famicoms arbeiten. Je nach Spielverlauf rotiert und zoomt das Feld in alle Richtungen. Alle 27 Teams der amerikanischen Basketball-Liga, sämtliche Spieler sowie Vor-Saison und Playoffs wurden aufs Modul gebannt.

Zwei absolute Oidies hat wiederum **Accolade** für den Game Boy neu aufgelegt: Sowohl **Missile Command** als auch **Asteroids** machten beim kurzen Probespielen einen guten Eindruck und bewiesen, daß es Spielideen gibt, die auch nach mehr als zehn Jahren noch locker mit der Konkurrenz mithalten können.

Ob **Koeis** Super Famicom-Version der **Romance of the three Kingdoms 2** beim Euro-Start der Konsole hierzulande erhältlich sein wird, ist unwahr-

WINTER —CES—



scheinlich. Zu wünschen ist's dem grafisch und spielerisch anspruchsvollen Strategie-Epos auf jeden Fall. "Battletoads"-Erfinder **Tradewest** zeigten Altbekanntes; lediglich die Game-Boy- und die Super Famicom-Version der Sportsimulation **Jack Nicklaus Golf** sowie **Battletoads** auf 16-Bit kannten wir noch nicht. Erfreulich für Nintendo-Fans: Ab sofort werden alle Tradewest-Produkte in Europa offiziell über **The Disc Company/Activision** vertrieben.

Apropos Activision: **Absolute Entertainment**, die Firma des Activision-Mitbegründers Garry Kitchen, werkt ebenfalls unter dem Nintendo-Gütesiegel. Mitte des Jahres soll **Super Battle Tank: War in the Gulf** (der prominente Boß führte bei dieser Super-Famicom-Produktion persönlich Regie) erscheinen, für den Game Boy entsteht bereits **Battle Tank 2**. David "Pitfall" Crane, ein Activision-Entwickler der ersten Stunde, werkt wiederum für Absolute an einem noch unbekannten Tennisspiel.

Einen großen Stand spendierte **Bullet Proof** einem der meistumjubelten Spiele der Saison: Unter dem Titel **Faceball 2000** verbirgt sich der Multi-Spieler-Klamauk "Mid-Maze". Kill a happy Face: Die Game-Boy-Version (für vier Spieler) nehmen wir in der nächsten VIDEO GAMES genauer unter die Lupe, die Super-Famicom-Version (nur zwei dürfen mitspielen) wird noch auf sich warten lassen.

Außerdem für das Super Famicom schon fast fertiggestellt: Die Weltensimulation **Sim Earth**, die hervorragende Vertikal-Ballei **Super Aleste**, Sid Meiers **Railroad Tycoon**, Origin's **Wing Commander** und die Microprose-Super **Strike Eagle**.

Alle Nintendo-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Erstveröffentlichungstermin
Adventure Island	GB	Hudson	1. Quartal
Amazing Tater	GB	Atari	1. Quartal
Asteroids	GB	Accolade	1. Quartal
Barbie	GB	Hi Tech	1. Quartal
Barman 2: Return of the Joker	SF	Sunsoft	2. Quartal
Battletoads	SF	Tradewest	2. Quartal
Blaster Master Boy	GB	Sunsoft	1. Quartal
Boggle	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Captain America & the Avengers	SF	Data East	2. Quartal
Clue	GB	Parker Bros.	2. Quartal
Contra 3: The Alien Wars	SF	Konami	1. Quartal
Crystal Quest	GB	Data East	1. Quartal
D-Force	SF	Aemik	1. Quartal
Dr. Franken	GB	Kemco	3. Quartal
Dragon Strike	SF	FCI	2. Quartal
Dragon Warrior 3	SF	Enix	2. Quartal
F-15	GB	Microprose	1. Quartal
F-16	SF	Microprose	2. Quartal
F-1 Flock: Race of Champions	SF	Sets	2. Quartal
Fenstein GP	GB	Accolade	1. Quartal
Fighting Simulator 24x7	GB	Culture Brain	1. Quartal
Gadgets	SF	Sets	2. Quartal
Gun Force	SF	rem	2. Quartal
Harmattan Harry	GB	rem	1. Quartal
Hunt for the Red October	SF	Hi Tech	2. Quartal
Jack Nicklaus Golf	SF GB	Tradewest	1. Quartal
Journey to the Center of the Earth	SF	Aemik	2. Quartal
Knock-Out Boxing	GB	Accolade	1. Quartal
M.J.'s Super Slam Dunk	SF	von weim	2. Quartal
Magic Sword	SF	Capcom	2. Quartal
Night & Magic 2	SF	American Sammy	2. Quartal
Missile Command	GB	Accolade	1. Quartal
Monopoly	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Nail'n Scale	GB	Data East	1. Quartal
NBA Super All-Star Challenge	SFGB	Ljn	2. Quartal
Ninja Taro	GB	American Sammy	1. Quartal
Noten Ryan Baseball	SF	Formstar	2. Quartal
Nosferatu	SF	Sets	2. Quartal

Titel	System	Hersteller	Erstveröffentlichungstermin
Peeble Beach Golf Links	SF	T & E	2. Quartal
Phalanx	SF	Kemco	3. Quartal
Pyramids of Ra	GB	Malibox	2. Quartal
Q-Bert	GB	Jaleco	1. Quartal
Radio Flyer	SF	Ocean	3. Quartal
Railroad Tycoon	SF	Microprose	2. Quartal
Roger Clemens' MVP Baseball	SFGB	Ljn	2. Quartal
Robocop 3	SF	Ocean	2. Quartal
Rocketeer	SF	IGS	2. Quartal
Rockman World 2	GB	Capcom	1. Quartal
Serakon	GB	Starbyte	2. Quartal
Shangha's 2: Dragon's Eye	SF	Activision	1. Quartal
Simpsons: Bart vs. the World	SF	Accolade	1. Quartal
Spidey and the Uncanny X-Men	SF	Ljn	2. Quartal
Spunky's Quest	GB, SF	Natsume	1. und 2. Quartal
Street Fighter 2	SF	Capcom	1. Quartal
Super Smash TV	SF	Accolade	2. Quartal
Super Hunchback	GB	Ocean	1. Quartal
Super Strike Eagle	SF	Microprose	2. Quartal
Super Aleste	SF	Tono	2. Quartal
Super Ninja World	SF	Culture Brain	2. Quartal
Super Baseball Simulator 1000	SF	Culture Brain	1. Quartal
Super Bases Loaded	SF	Jaleco	2. Quartal
Super Mega Force	SF	Tono	2. Quartal
Super Off Road	SF	Tradewest	2. Quartal
Sword of Hope 2	GB	Kemco	3. Quartal
Teenage Turtles 4	SF	Konami	2. Quartal
Turtles in Time	SF	Capcom	2. Quartal
Top Gear	SF	Kemco	2. Quartal
Tom & Jerry	GB/SF	Hi Tech	1. und 2. Quartal
Trick and Trap	GB	Kemco	2. Quartal
Ultima 6: The False Prophet	SF	FCI	3. Quartal
Wastale Country Club	SF	T & E	2. Quartal
Wizardry	SF	ASCII	2. Quartal
Wings 2: Aces High	SF	Namco	2. Quartal
Wordtris	SFGB	Spectrum Holobyte	1. Quartal
Xarcion	SF	Aemik	1. Quartal
Yoshi	GB	Nintendo	1. Quartal

Trotz einer stattlichen Anzahl offizieller Lizenznehmer, die sich unter dem schützenden Dach des riesigen Sega-Standes eingefunden hatten, waren sensationelle Neuigkeiten fürs Mega Drive eher die Ausnahme, fürs Game Gear eine Rarität. Die Präsentation des Mega-CD-Laufwerks bot ebenfalls nichts Umwerfendes und keinerlei spielbare CD-Software. Die für diese

das vielgerühmte "Long Raiser", das Treco in den Staaten unter dem Namen **Warsong** anbietet. Wer das Import-Modul in seinem Fachgeschäft erspäht, sollte zugreifen. Außerdem von Treco: Die 8-MBit-Action-Simulation **Task Force Harrier Ex**, die Monster-Prügelei **Fighting Master** und das Beinahe-Rollenspiel **Breach**.

Wenig Neues gab's bei **Tartar**: Auf **The Flintstones** (diese nette Familie kennen Deutsche als die Feuersteins), eine Umsetzung der Automaten-Raserei **Chase H.Q.** (auch fürs Game Gear) und ein ominöses **Hit the Ice** (eine Hockey-Simulation) müssen wir noch bis in die zweite Jahreshälfte warten.

von Atari-Tochter Tengen (in Europa durch Domark vertreten) gibt's eine ganze Reihe bekannter Automaten-Umsetzungen und einen Streifzug durch die Geschichte der elektronischen Unterhaltung: Oldies wie **Paperboy** sind bereits ausgeliefert, aktuellere Umsetzungen wie z.B. **Steel Talons** (Hubschrauber-Ballerei), **Road Riot** (Buggy-Ralley) und der **Taktik**(Geschicklichkeitsspiel)

Ramparts werden bald folgen. Außerdem wird fleißig an der Entwicklung des ersten Mega-CD-Spiels gearbeitet.

Trotz gewisser Auseinandersetzungen mit Sega hat sich *Accolade* nicht einschüchtern lassen und stellte vier neue Mega-Drive-Produkte des Ballistic-Labels vor: Das Sandkasten-Rennen **Super Off Road** macht mit maximal zwei Spielern einen Heidepaß, **Double Dragon** ist zumindest besser als der Nachfolger (dieser wird von Sega veröffentlicht), während ein **Winter Challenge** (bereits getestet) und **Test Drive 2** vor allem Simulations-Freunde Gefallen finden werden. Fürs Game Gear werden **Double Dragon** und **Super Off Road** übrigens von *Virgin* veröffentlicht.

Der japanische Hersteller **Namco** ("Phelios") hat sich schon früh von der PC-Engine an das Mega Drive gewagt und wird auch 1992 die Sega-Konsole mit massig Software versorgen. Neben hierzulande schon bekannten Import-Titeln sorgt in Las Vegas das derbe Metzel-Drama **Spalterhouse 2** für umlackernde Monitore.

Auch Nintendo-Lizenznehmer Data East entwickelt nun für Sega-Konsolen: Rabiaten Prügelspaß verspricht **Two Crude Dudes**, Action im atmosphärischen Science-fiction-/Endzeit-Ambiente kommt ab Frühjahr 1992 in Form von **At-**



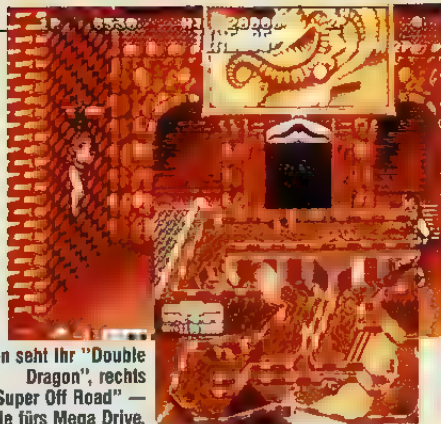
Hardware in Japan bereits erschienenen Titel ("Sol Feace" und "Heavy Nova") laufen nicht (!) auf dem amerikanischen CD-ROM, konnten jedoch als nahezu identische Modul-Varianten an den Ständen der jeweiligen Hersteller angespielt werden; wer spezielle Mammut-CD-Projekte erwartet hatte, wurde also in Las Vegas herbe enttäuscht.

Insgesamt stellten rund 30 Lizenznehmer aus Japan, den USA und Europa unter dem Sega-Logo aus, eine Handvoll anderer war auf die restliche Fläche verteilt. Die gezeigten Spiele waren jedoch überwiegend für Importeure interessant. Sieht man von den wenigen Herstellern mit Deutschlandvertretung (Sage's Creation) oder -Distribution (z.B. U.S. Gold) ab, plante der Großteil seinen offiziellen Einzug in unsere Länder für frühestens 1993.

So werden einige interessante Produkte den offiziellen Weg nach Europa so schnell nicht finden. Das batterienbestückte 8-MBit-Rollenspielopus **Star Odyssey** hält Hersteller *Sage's Creation* nicht für Deutschland-tauglich. Dafür gibt's eine 16Bit-Variante des Game-Gear-Geschicklichkeitsspiels **Devilish**; an einem aufwendigen Flugsimulator und F-22-Konkurrenten wird momentan noch eifrig gearbeitet.

Neben älteren Titeln zeigte "Gaires"-Erfinder *Renovation* auch die Ballerei **Final Zone** und die übersetzten Action-Adventures **Valis 3** und **Arcade Odyssey** (ursprünglich vom Wolf-Team) sowie die taktische Monster-Schlägerei **Beast Wrestler**. Im März wird außerdem die Modul-Version des CD-Ballerspiels **Sol-Face** in den Staaten ausgeliefert.

Kompetent (ins Englische) übersetzt und angenehm ge-
leitet wurde inzwischen auch



Oben seht Ihr "Double Dragon", rechts "Super Off Road" — beide fürs Mega Drive.

mic Runner, während Billardfans bis in den Sommer auf "ihre" Simulation **Side Pocket** warten müssen.

Dream Works zeigte in Las Vegas neben dem altbekannten "Wings of War" (als "Gynoug" ursprünglich von NCS) die martialische Jump'n'Run-Prügelei **Mystical Fighter**. Wer durch dieses Modul alleine nicht durchkommt, darf's im Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus versuchen.

Mit **Acclaim** macht ein traditioneller Nintendo-Günstling einen ersten Schritt auf den Sega-Spielmekart: Unter dem Label **Flying Edge** veröffentlicht der Hersteller in den Staaten ab Ende dieses Jahres auch für Mega Drive (**Smash TV**, zwei Titel um die **Simpsons**, **Ferrari GP**, **Arch Rivals**, **Terminator 2** und eine Boxsimulation) und für das Game Gear (**Simpsons**, **Spiderman**

und das genannte Boxspiel). In Deutschland wird dieses Jahr noch kein Acclaim-Titel offiziell für eine Sega-Konsole erscheinen; auch den Namen Flying Edge gibt's nur für den US-Markt. 1993 steht für die Euro-Vermarktung der obengenannten Titel die Gründung einer neuen Firma bevor.

Auch die *Mirrorsoft*-Titel für das Mega Drive (dort zur Veröffentlichung unter dem *Arena*-Label geplant), fielen durch den Verkauf des renommierten englischen Herstellers an Acclaim dem Konsolen-Giganten in die Hände. Wann und unter welcher Flagge *Speedball 2*, das mittelmäßige *Battlemaster*, das noch schlechtere *Back to the Future 3* und die in der Entwicklung befindlichen Filmlicenzen *Alien 3* (war auch fürs Game Gear geplant) und *Predator 2* erscheinen werden, steht noch in den Sternen.

Alle Sega-Neuheiten auf einen Blick

Test	System	Host/Star	Title	System	Host/Star
3. World War Simulation	MD	Bugnet	Wind of the Rings	MD	Electronic Arts
Alpha Dragon	MD	Sage	Master of Monsters	MD	Revolution
Atomic Runner	MD	Data East	Mr. Kids	MDGG	Virgin
Battle Up	MDGG	Namco	Mythic: Fighter	MD	Origen Works
Beast Wrestler	MD	Renovation	Mythic: Fighter	MD	Dreamworks
Black Crypt	MD	Electronic Arts	Olympic Grid	MDGG	U.S. Gold
Brace	MD	Tesco	Pigskin	MD	Harvi Goli
CalSO	MD	Masters	Railroad Trozan	MD	Microprose
Crash H.Q.	MDGG	Tesco	Ramparts	MDGG	Tengen
Crash Rock	MD	Virgin	RBI Baseball 4	MD	Tengen
Crestle Challenge	MD	Kaneko	Return of the Jedi	MD	Sunsoft
Chip's Chetani	MDGG	Sage	Rings of Power	MD	Electronic Arts
Corporation	MD	Virgin	Robin Hood	GG	Virgin
D. Robinson's Supreme Court	MD	Electronic Arts	Road Race	MD	Tengen
Dervish	MD	Sage's Creation	Rocky Horror	MD	Dual East
Desert Strike	MD	Electronic Arts	Splash TV	MD	Flying Edge
Double Dragon	MDGG	Bellatrix/Virgin	Steel Force	MD	Revolution
E's Mutants	MD	Sage's Creation	Steel Fights	MD	Microprose
Evil	MD	Renovation	Spideyhouse 2	MD	Hamm
Fallen Grand Prix	MD	Flying Edge	Spideyman	GG	Flying Edge
Fighting Master	MD	Tesco	Strike & Rage 2	MD	Microprose
Gladius Thru	MDGG	Gemtek	Steel Talons	MD	Tengen
George Foreman Boxing	MDGG	Flying Edge	Superman	MD	Bellatrix/Virgin
Heely Hovs	MD	Micromet	Super Off Road	MDGG	Bellatrix/Virgin
Hot Ice	MD	Tesco	Taxi Force	Hamm	MD
Indiana Jones & Last Crusade	MDGG	U.S. Gold	Terminator	MD	Virgin
Jediquest	MDGG	Gemtek	Test Drive 2	MD	Bellatrix
Jordan vs. Bird	MD	Electronic Arts	Terminator 2	MD	Flying Edge
Knight's Dragon One	MD	MD River	The Finalists	MD	Tesco
Kabuki	MD	Kaneko	The King Salmon	MD	Sage's Creation
Kangaroo 2	MD	Kaneko	The Simpsons	MDGG	Flying Edge
Kid Chameleon MD	Sage		Ball vs. Space Mutants	MD	Flying Edge
Limings	MD	Sunsoft	The Simpsons	GG	Microprose
Lindber	MD	von worm	Two Chute Duels	MD	Data East
			W.C. Leadership	MD	U.S. Gold
			Wersong	MD	Tesco

Ganz schön eklig:
"Splatterhouse 2" von
Namcot (links)

Bei Virgin in England
entsteht ein
Actionspiel um
"Terminator 2"

Die englischen Kollegen von U.S. Gold hatten da schon mehr Glück: Neben der offiziellen Olympia 1992-Lizenz Olympic Gold und einer Umsetzung des Golf-Klassikers World Class Leaderboard wird Indiana Jones and the last Crusade für das Mega Drive und das Game Gear erscheinen. Kräftig auf den Konsolen-Putz haut auch Electronic Arts, der in den Staaten wichtigste Publisher: Unter anderem werden bis zum Ende des Jahres ein Lord of the Rings-Modul, eine Umsetzung des Rollenspielus Black Crypt, der Klassiker Marble Madness

(bereits getestet) und Jordan vs. Bird: One on One sowie ein Action-Spiel namens Desert Strike erscheinen. Letzteres führt den Krieg gegen den Irak spielerisch und unter dem Motto Back to the Gulf fort.

Der amerikanische Mitbewerber Microprose wird dafür vorwiegend zivile Computerspiele für das Mega Drive in Szene setzen: Nach dem Action/Simulationsgemisch Strike Eagle 2, dürfen sich Sega-Fans über Sid Meiers brillantes Eisenbahneropus Railroad Tycoon und über den gänzlich friedlichen Flieger-Oldie Solo Flight freuen.

Sunsoft glänzte traditionell durch eine kleine, aber feine Produktpalette: Nach "Batman" schnappten sich die Kalifornier nun sowohl die Lizenz an einer Fortsetzung Return of the Joker, als auch an Superman und den englischen Kult-Clowns Lemmings.

Sega selbst zeigte wenig Neues: Statt Fortsetzungen zu Sonic, Shinobi oder Shining zu präsentieren, begnügte man sich mit dem Jump'n'Run Kid Chameleon, Alisia Dragon und einer neuen Basketball-Simulation, die jedoch einen guten Eindruck machten. Den Chessmaster (als solider Schachgegner in der Game-Boy-Version bekannt) gibt's nun ebenfalls für das Game Gear. Auch wenn Sega nicht müde wird, auf das Farbdisplay ihres Handhelds hinzuweisen, hätte man bei der Darstellung des Spielbrettes wohl besser auf klassische Schwarzweiß zurückgreifen und auf die Blautönung der Felder verzichten sollen — eine Bibliothek mit über 150.000 prominenten Spielzügen tröstet darüber hinweg. Die Mega-Drive-Version mit 16 Spielstärken und drei verschiedenen Spielfeldern

WINTER
CES



kommt unter dem Titel Chessmaster 2100 von den amerikanischen Software Toolworks. Absolute Entertainment, die Firma des Videospielveteranen Garry Kitchen stellte in Las Vegas auch einen Game-Gear-Titel vor: Bei R.C. Grand Prix steuert Ihr ein aufrüstbares Modellauto durch über zehn verschiedene Kurse. Die Baseball-Simulation Clutch Hitter wird's wiederum bestenfalls als US-Import geben. wi



Amiga

Red Baron	DA	79.90
Lemmings Data Disk	DA	45.90
Leisure Suit Larry 5	DA	83.90
Birds of Prey	DA	79.90
Grand Prix	DA	79.95
Heart of China	DV	75.90
Harpoon 1.2	DA	59.90
Harpoon Editor 1.2	DA	46.90
Monster Pack 2	DA	61.90
Populous Editor	DA	39.90
Space Ace 2	DA	75.90

Mega Drive

Infrarot Joypad SET	79.00
Infrarot Joypad einz.	49.00
Quackshot	jp 89.95
Sonic the Hedgehog	DA 79.90
Kings Bounty	DA 99.00
Streets of Rage	DA 109.00
Wrestle War	DA 99.00
EL Viento	119.00
Wonderboy 5	jp 99.00
Shadow of the Beast	DA 129.00
Winter Challenge	115.00

MS-DOS

Elvira 2	DA	81.90
Mad TV	DV	89.95
Bards Tale Construction Set	DA	71.90
Kaiser	DV	99.95
Monkey Island 2		74.90
Eye of the Beholder 2		75.90
Space Ace 2	DA	83.90
Might & Magic 3	DV	91.50
Falcon 3.0 *	DA	101.90
Airline	DV	67.90
Civilisation		89.90

Fragen Sie auch nach unseren gebrauchten Spiele!

Super Famicom

Baseball	149.00
Final Fight	139.00
F-Zero	129.00
Great Battle	139.00
Lemmings	149.00
Pilot Wings	119.00
Raiden	149.00
Super Adventure Island	159.00
Super E.D.I.E.	149.90
Super Formation Soccer	149.00
UN Squadron	139.00

MS-DOS

Ad Lib Soundkarte	169.00
Soundblaster 2.0	289.00
Thunderboard	279.00
Roland LAPC-1 & MIDI	899.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)	79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)	82.90
Mouse Stick Advanced Gravis	179.90
80386-16 Mhz Komplettsystem	2999.00
80386-33 Mhz Komplettsystem	4195.00
80486-33 Mhz Komplettsystem	4995.00

Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer

Game Gear

Game Gear mit Columns	279.00
Master System Adapter	69.00
Axe Battler	69.00
Sonic the Hedgehog	65.00
Donald Duck	69.00
Mickey Mouse	DA 69.00
Ninja Garden	65.00
Space Harrier	69.00
Shinobi	DA 69.00
Pacman	US 75.00
Wonder Boy	DA 59.00



Super NES

Castlevania IV	142.90
Combat Basketball	126.00
Drakthron	149.00
Final Fantasy II	145.90
Home Alone	125.00
Joe & Mac	129.00
John Madden Football	139.90
Lagooon	139.90
Super Ghouls 'N' Ghosts	135.90
Super Off Road	135.00
Y's III	139.90

Gameboy

Gameboy incl. Tetris	149.00
Adams Family	US 69.00
Metroid 2	US 59.90
Double Dragon 2	US 65.00
Final Fantasy Legend 2	US 79.00
Final Fantasy Adventure	US 79.00
Grenlies 2	US 65.00
Marble Madness	US 69.00
Mega Man	US 65.00
Nemesis	US 65.00
Robocop 2	US 69.00

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlen-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum
und Lieferung
vorbehalten!

0911/437474

Ladenpreise können
abweichen!!

TOTAL GESCHENKE

HOL DIR DEIN GESCHENK!

Nenn uns einfach einen neuen POWER PLAY-Abonnenten. Dein Vorteil: Du kannst Dir eines der Geschenke aussuchen. Sein Vorteil: Er bekommt POWERPLAY im Abo mit allen Vorteilen! Jetzt zugreifen: Karte abschicken und Prämie sichern!

RAAACCIINNGG!

Da fliegt Dir gleich das Brett weg! Das starke Board zum draufsteigen, losrasen und abheben!

Der Sack, der alles mitmacht. Robust, leicht und witzig gestylt. Natürlich mit ganz viel Platz für Deine Spiele...!

Das Walkie-Talkie-Radio mit UKW-MW-Empfang und Flexantenne. Traumhafter Empfang - toller Sound - und das alles in knalle-gelb.



I'M WALKING WITH MY RADIO...!

ENKKT!

JETZT KANNST DU EINPACKEN!



MEHR JOY AM STICK!



Alles drin, was Profis brauchen:
Zwei digitale Feuerlasten, Slowmotion-Funktion, zwei Sonderfunktions-Tasten, bessere Steuerung. Jetzt hast Du sichtbar alles im Griff...

Einfach Karte ausfüllen, Dein Geschenk ankreuzen und an den Markt & Technik Verlag schicken.

HER MIT MEINEM POWER PLAY GESCHENK!

Ich habe Power Play weiterempfohlen! Dafür will ich dieses Geschenk:

☒ das Walkie-Talkie-Radio

☒ den Profi-Joystick:

☐ für ATARI, AMIGA, COMMODORE, AMSTRAD, SCHNEIDER, SPECTRUM

☒ den packenden Rucksack

☐ für SEGA Master-System

☐ für SEGA GENESIS

☒ das rasende Skateboard

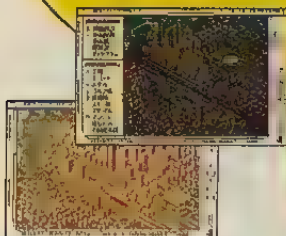
☐ für NINTENDO Entertainment System

☐ für NEC PC-Engine

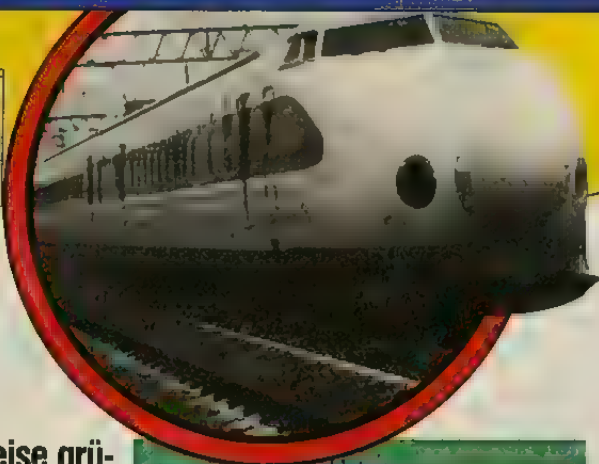
Prämienempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist.

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Ride the A-TRAIN from Maxis



Am Anfang stehen unbebautes Flachland und gute Vorsätze



Normalerweise grübelt der "Sim"-Spezialist Maxis seine Kultspiele in eigenen Labors aus. Nun zog er mit A-Train erstmals eine geniale Spielidee aus dem fernen Japan an Land.



Innovativ und komplex: A-Train (FM-Towns).

A-Train paßt vortrefflich ins Programm der innovativen amerikanischen Spieleschmiede Maxis: Nach den superkomplexen und doch sehr spielbaren Simulationen *Sim City*, *Sim Earth* und *Sim Ant* sowie dem hierzulande völlig unbekannten Strategieknaller *Robospot*, erscheint nun mit *A-Train* eine weitere Simulation der gehobenen Sorte. *A-Train* heißt eigentlich *Take The A-Train*, und ist bereits der dritte Teil einer in Japan sehr erfolgreichen Eisenbahnerserie. Schon 1986 brachte der fernöstliche Hersteller "Artdink" den Erstling auf den Markt. *Take The A-Train 3* ist jedoch grafisch und technisch den Ansprüchen des 16-Bit-Zeitalters angepaßt — unter anderem läuft das Spiel auf den japanischen Vorzeigerechnern FM Towns (in ei-

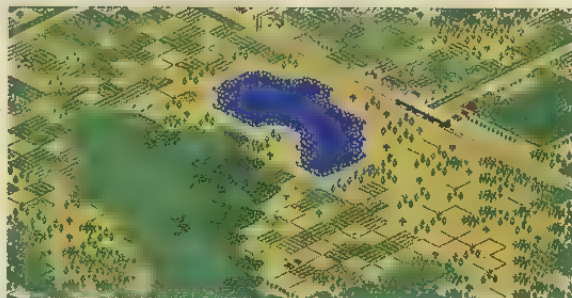
ner CD-ROM-Version) und dem Sharp 68000.

Worum geht's? Wie in Sid Meiers *Railroad Tycoon* seid Ihr bei *A-Train* Besitzer einer Eisenbahngesellschaft. Ihr beginnt mit ein paar Quadratmeilen Land, einer Handvoll Rohstoffen und einer ganzen Menge Kleingeld. Euer Ziel ist's durch den Transport von Gütern und Materialien möglichst viel Kohle zu scheffeln — Falsch! *A-Train* geht viel, viel weiter und fordert Euch auf (hier kommt eine starke Prise "Sim City" ins Spiel), die perfekte Großstadt der Zukunft zu errichten: Ein sauberes Metropolis ganz ohne Autos, Lärm und Smog. Die Eisenbahn ist dabei nur Mittel zum Zweck und alternatives Transportmittel: Zu Beginn verlegt Ihr Schienen und arbeitet Fahrpläne

aus, um Rohstoffe, Baumaterial und Arbeitskräfte an die Wunschbaustelle zu befördern. Zusammen mit Wohngebäuden, Büros und Freizeitzentren entsteht so der Grundstein Eurer Metropole, die von nun an von selbst zu wachsen

beginnt. Ihr sattelt um und werdet zum Immobilienprofi und Börsenfachmann, wobei Euch persönliche Berater zur Seite stehen. Sobald Ihr ein ansehnliches Vermögen angehäuft habt, wagt Ihr Euch weiter vor und laßt eigene Fabriken, Hotels, Einkaufszentren und Golf Kurse aus dem Boden stampfen. Ihr braucht Nerven aus Stahl, ein gutes Auge für Trends und Marktlücken und einen untrüglichen Instinkt: Während einige Investitionen ein Vielfaches an Gewinn abwerfen, stürzen für andere Vorhaben die Kosten unverhofft ins Bodenlose. *A-Train*-Spieler die nicht schnell und konsequent reagieren, werden spätestens jetzt Konkurs anmelden. Habt Ihr wiederum auf einem Gebiet durchschlagenden Erfolg, sind andere Investoren schnell zur Stelle, kaufen Euch das einträgliche Geschäft unter der Nase weg. Dann entsteht — Euer Versagen vorausgesetzt — schon bald eine konkurrierende Hotelkette neben den eigenen Luxusabsteigen.

Den eigenen Erfolg mißt der *A-Train*-Spieler an einem der schönsten, aber auch umstrit-



Im Panoramablick könnt Ihr sogar Eure herumflitzenden Züge noch erkennen (FM-Towns)



19 verschiedene Zugtypen wurden eingebaut und grafisch dargestellt – und wer nicht weiter weiß fragt seinen Berater (Mac)

tenen Fortbewegungsmittel des High-Tech-Zeitalters: Mit etwas Glück braust dann ein raketenförmiger "Bullet"-Hochgeschwindigkeitszug durch Euer glückliches Utopia.

Alle Aktionen Eures mächtigen Computer-Alter-Egos steuert Ihr gemütlich per "Point'n'Click"-Interface und natürlich mit der Maus. Die luxuriöse Benutzeroberfläche erlaubt es, mehr als ein halbes Dutzend Informationsfenster in allen Größen über-, unter- und nebeneinander zu legen. Während diese "Windows" Zahlenkolonnen, Texte, Portraits und Illustrationen in hochauflösender Farbgrafik enthalten, spielt die eigentliche Handlung vor dem Hintergrund einer Panoramansicht in isometrischer 3-D-Grafik. Ihr blickt also von großer Höhe und schräg-oben auf Eure Traumstadt hinab. Der Gag: Obwohl selbst beeindruckende Hochhäuser auf dem Bildschirm auf Spielzeugniveau (wie beim Blick aus dem Flugzeug) zusammenschrumpfen ist die Szenerie teilweise animiert. So könnt Ihr z.B. Eure Züge und Hochbahnen durch die Straßenschluchten flitzen sehen. Sowohl die grafische Aufarbeitung der Fenster, als auch die eigentliche Spielfläche im Panoramablick machen einen extrem durchdachten und durchgestylten Eindruck. Simulationsfans können sich freuen und sollten sich schon mal Sekundärliteratur zu allen angesprochenen Themenkreisen besorgen. Denn fundiertes Know-how (bei A-Train sowohl im Transportmanagement, als auch im Städtebau) macht sich wie in

allen anderen Maxis-Spielen auch bei dieser Japanlizenz bezahlt.

Denn um Euch zu fordern, entwickelte der japanische Hersteller Artdink für sein Spiel unter anderem ein ausgefeiltes Finanz- und Wirtschaftsmodell, das in seiner Komplexität auf diesem Sektor bisher ungeschlagen sein dürfte. Einen Test von A-Train gibt's nächste Ausgabe.

Momentan werkeln die Maxis-Entwickler noch an der Übersetzung aus dem Japanischen und den Umsetzungen für Apple Macintosh, MS-DOS-Rechner und Amiga. Eine Version die unter MS-Windows läuft, ist ebenfalls geplant. Zwar wollten Maxis-Vertreter zu einem CD-A-Train noch keine Aussagen machen, mit zunehmender Verbreitung der zukunftsreichen Silberlinge und in Anbetracht der japanischen CD-Vorlage scheint ein A-Train auf diesem Datenträger nicht unwahrscheinlich zu sein.

Klein, aber fein

Mit weniger als einem halben Dutzend veröffentlichter Spiele eher ein Softwarezwerg, hat sich Maxis einen echten Ehrenplatz unter den Spieleherstellern ergattert. Der Grundstein des Erfolges legte Maxis mit dem Klassiker *Sim City*, der noch heute zu den beliebtesten Programmen aller Zeiten zählt. Mit dem Olde setzte Maxis in Sachen Spielspaß und Komplexität, gepaart mit einer vorbildlichen Benutzeroberfläche Maßstäbe.

Kein Wunder also, das *Sim City* nicht nur wie ein Steppenbrand um die Welt jagte, sondern auch für zahlreiche Computertypen und Videospielkonsolen umgesetzt wurde. Ob auf dem FM-Towns, dem Macintosh, dem PC, dem Atari ST oder dem Amiga – *Sim City* findet man überall. Selbst auf den C64 wurde das Programm umgesetzt. Die mit Abstand schönste Version ist die für Nintendos Super Famicom. Völlig überarbeitete Grafiken, eine für Joypad-Bedienung geänderte Benutzerführung und viele spritzige Gags lassen den Evergreen nochmal richtig durchstarten. Weniger glücklich ist die Fassung für das CDTV geglückt. Das Problem: Ihr könnt keine Spielstände speichern, was auf Dauer mehr als ärgerlich ist.

Nach dem großen Erfolg von *Sim City* folgten eine ganze Reihe weiterer *Sim*-Spiele. Bei



Sim Ant: Ameisen unter der digitalen Lupe

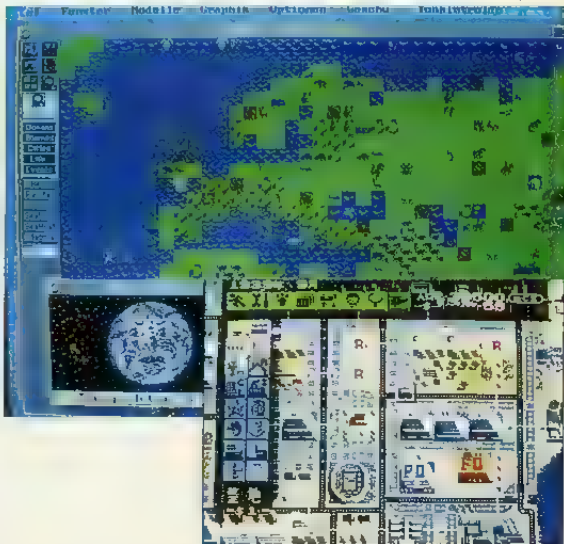
Sim Earth ging's gleich um einen ganzen Planeten, der via Maus und Menüs verwaltet, überwacht und verändert werden mußte. Weniger ein "echtes" Spiel, denn eine knallharte Umweltsimulation, heimste

Sim Earth zwar auch eine Menge Preise ein, konnte aber nicht ganz an die Faszination des Vorläufers anknüpfen.

Das nächste Spiel aus der beliebten Reihe war *Sim Ant* – hier geht's um die Betreuung einer Ameisenkolonie. Spielwitz, Spannung, eine Preis Biologieunterricht und die traditionell leichte Bedienbarkeit schnellten auch *Sim Ant* in die Riege der Topspiele.

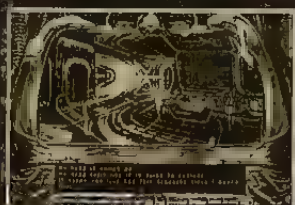
Ein Ausrutscher aus der *Sim*-Serie ist das hierzulande so gut wie nicht bekannte Strategiespiel *Robosports*. Auch wenn der futuristische Mix aus Sportspiel und Taktikgetümmel nichts mit den *Sim*-Programmen gemein hat, blieb sich Maxis treu. So genießt *Robosports* bei Kennern einen wahren Kultstatus und dank Netzwerkfähigkeit (Mac-Version) liefern sich zum Beispiel die Lucasfilm-Games-Entwickler des öfteren nach Dienstschluß ein heißes *Robosports*-Turnier.

Neben A-Train werkelt, den letzten Gerüchten und unbstätigten Aussagen aus den Forschungslabors von Maxis zufolge, ein Maxis-Team an einem weiteren Vertreter der *Sim*-Reihe. Diesmal kommen die Mediziner unter Euch zum Zug: *Sim-Lite* soll das neue Spiel heißen und wird Euch in die Blut- und Lymphbahnen eines menschlichen Körpers entführen. Killerzellen, Blutkörper und menschliche Organe inklusive. Genaueres zum neuen Maxis-Spiel findet Ihr in einer der nächsten *POWERPLAY*-Ausgaben.

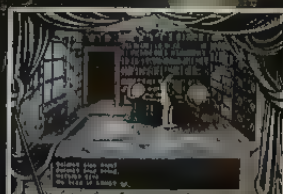


Die Sims und kein Ende abzusehen: *Sim City* und *Sim Earth* waren nur der Anfang einer langen Reihe von Spielen

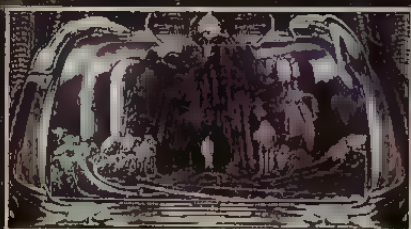
DARK SEED



Alberlei seltsame Bekanntschaften lassen sich schließen



In der Bibliothek lagerte alte Bücher mit netten Tipps



Ever Digi-Dawson wandert frühen Mutes durch die Unterwelt — Giger-Grafik total (MS-DOS/VGA)



Dawsons neu gekauftes Haus: Mit Kopfschmerzen begann alles (MS-DOS/VGA)

HR. Giger — bei diesem Namen zuckt so mancher St-Freak vor Bewunderung zusammen. Viele haben den Namen jedoch noch nie gehört. Eines kennen sie aber alle: den Kultfilm "Aliens". Für den Entwurf der possi-lichen Tierchen im gleichnamigen Film heimste der Schweizer Surrealist Giger sogar einen Oscar ein. Mit seinem biotechnisch-ekligem Grafikstil wurde er zu einem der begehrtesten "Endzeit-künstler" dieser Welt.

Die amerikanische Software-schmiede Cyberdreams gewann den Künstler für ihr erstes Projekt — *The Dark Seed*. Grafik und Story stammen von Giger selbst; das achtzehnköpfige Entwicklungsteam arbeitete zwei

Jahre mit ihm an diesem Adventure.

Ihr übernehmt darin die Rolle des Wissenschaftlers Dawson, der seinerseits die Welt vor bösen Außerirdischen retten soll. Diese plazi-erten gemeinerweise ein Küken (Embryo) in des Wissenschaftlers Schädel. Mit einem Alien im Kopf lebt's sich natürlich nicht gut. Daher bleiben ihm ganze drei Tage, in denen er das Geheimnis entschlüsseln muß — ansonsten geht er und mit ihm die gesamte Menschheit "hops". Um dies zu verhindern, läuft Dawson mausge-steuert durch ein grafisch beeindruckendes Adventure. Die Benutzerführung erinnert an Sierra- oder Lucas-film-Spiele. Neu daran ist,

daß Ihr zwischen zwei voll-kommen unterschiedlichen Welten pendelt. Zum einen erlebt Ihr die heutige normale und zum anderen die grausame Welt der Aliens. Letztere natürlich ganz im Stil des Meisters.

Technisch hatte die Vorab-version, die wir unter die Lupe nahmen, allerhand auf dem Kasten. Famose VGA-Grafik (Hochauflösend: 640 x 350 Pixel) mit nur 16 Farben. Farblos erscheinen die Giger-Gemälde jedoch nicht. Mit allerlei Tricks wurde der Farbenmangel geschickt verschleiert.

Der digitalisierte Held wandert hübsch animiert durch die Welten und zoomt artig, wenn er auf den Spieler zu-geht. Originelle Musik und

fein digitalisierte Sprachaus-gabe steuern Ihren Teil zum Gruseln bei.

Schon Anfang April darf der MS-DOS-Spieler seine Maus durch die Horrorwelt schwingen. Eine Amiga-Version (ebenfalls in High-Reso-lution-Grafik) soll folgen.

Wem *Dark Seed* gefällt, darf sich noch dieses Jahr auf zwei weitere "Große-Namen"-Spiele freuen. Sie tragen klangvolle Namen: *Cyber Race* und *The Evolver*. Cyberdreams verpflichtete den "Bladerunner"- und "Tron"-Designer Syd Mead, sowie den Monstermacher von beiden "Terminator"- und "Predator"-Teilen: John Rosen-grant. Auf die Produkte der beiden darf man gespannt sein. **kn**

GeBIT'92
HANNOVER
11. - 18. MÄRZ 1992

Sie finden uns
in Halle 9
auf Stand F 33



**SOUND
BLASTER**

2.0

**Die Audio-Karte für alle Power Player -
Super Leistung, Super Preis!**
Die Deutsche Original-Version, mit Deut-
schem Handbuch und Zugriffsrecht auf
Actor, die Sound Blaster-Mailbox. Die neuen
Features: Mic- und Line-In Eingang,
AGC (Automatische Empfindlichkeits-
anpassung), 64 Byte FIFO Puffer, Voll-

Duplex MIDI, Sound Board Software,
44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte -
Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI
time stamp, AdLib kompatibler Synthe-
sizer, C/MS Synthesizer-Chips optional,
Windows 3.0 Software

DM 299,-

Exklusiv Distributor für Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH, 2000 Hamburg 70, Am Neuenmarkt 36, Tel.: (040) 856 90 90
Die Sound Blaster 2.0 erhalten Sie in allen Filialen von: Altec GmbH • Brühlmann • Conrad Electronic Center • ECS GmbH • Karstadt AG • Kaulhof AG • Makro Markt • Media Markt GmbH •
Phora Wessendorf GmbH & Co. KG • Schenck GmbH • Schmin Computersysteme GmbH • Soft & Sound • Vialis AG • Völkner GmbH & Co. KG
sowie bei: World's Computersysteme, 1000 Berlin 31, Tel.: (030) 853 50 90 • News Software GmbH, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 679 89 25 • Kabe Computersysteme GmbH, 5250 Badlip, Tel.: (02841) 97 55 17 • Soft & Sound, Versandzentrale, 4250 Solingen 1, Tel.: (02041) 284 24 • FS Hard & Soft, 4000 Nelefeld 1, Tel.: (0521) 33 62 82 • RBE GmbH, 6451 Mainhausen, Tel.: (06182) 920 28 • Funay
Software, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 856 85 34 • Bauer's Com & Cows GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 55 38 39 • Sommer GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 59 66 67 • Georg Ziefel GmbH, 8032
Gräfelfing, Tel.: (089) 854 60 28 • Waf Versand Service, 9030 Gröbenzell, Tel.: (09142) 90 11 • OK Soft, 0471 Weidling, Tel.: (09674) 12 79 • Fantastic Art Strals, 8952 Marktbergel, Tel.: (09342) 409 26

ACES OF THE PACIFIC



Fliegen gehört wohl zu den ältesten Menschheitsträumen. Schon der Neanderthaler hat angesichts eines Vogelschwarms sicherlich Lust verspürt, in die Lüfte zu steigen. Dummerweise fehlen den Menschen dafür die natürlichen Voraussetzungen — statt Federkleid und Lederschwingen muß hier die Technik helfen.

In den frühen Tagen der Fliegerei behielten sich Flugbegeisterte wie die Gebrüder Wright mit ein paar losen Brettern und einem Stückchen Leinwand. Mit zunehmender Technisierung, dem Einzug der Mikroelektronik und der Computertechnik in die Fliegerei, wurde das Flugzeug immer komplizierter — Amateure oder Hobbypiloten haben angesichts der elektroniklastigen Maschinen heute kaum noch die Chance, durch die Luft zu brausen. Hier kommen die beliebten Flugsimulationen auf Computern zum Zuge. Nicht nur ausgewachsene Piloten, sondern auch der Otto Normalbürger kann am Computerbildschirm ungehemmt und vor allem gefahrlos seinem Wunschtraum nachgehen.

Eine der bekanntesten Softwarefirmen, die sich durch militärische Simulationen einen Namen gemacht hat, ist Dynamix. Das Spiel *Red Baron* ge-



Jedes Cockpit sieht je nach Flugzeugtyp anders aus (MS-DOS/VGA)

hört schon heute zu den Klassikern des Flugsimulationsgenres. Vom gleichen Programmiererteam gibt's bald den offiziellen Nachfolger. Bei *Aces of the Pacific* dient nicht mehr der erste Weltkrieg wie bei *Red Baron* als historischer Hintergrund. Die neue Simulation spielt im Zeitraum 1941 bis 1945. Ort der Handlung ist der pazifische Kriegsschauplatz, die Kontrahenten sind japanische und amerikanische Flugzeuge. Wie schon im Vorläufer, könnt Ihr wahlweise für beide Seiten in die Luft steigen. Ins-

gesamt stehen rund 30 verschiedene Maschinen zur Verfügung. Darunter solche berühmten Kisten wie die P-38 Lightning auf amerikanischer Seite oder die japanische "Zero". Auf Wunsch können einzelne Aufträge geflogen oder der komplette Zeitraum nachgespielt werden.

Den geschichtlichen Begebenheiten entsprechend wurden die einzelnen Missionen von Dynamix komplett überarbeitet. So startet Ihr nicht nur zu Luftkämpfen, sondern müßt via Torpedoangriff oder Bom-

benabwurf Schiffe versenken oder Bodenziele attackieren. Selbstverständlich gibt es erneut unterschiedliche Witterungsverhältnisse, Tag- und Nachteinsätze sowie Starts und Landungen von Flugplätzen oder Flugzeugträgern.

Nicht nur die Missionen wurden von den Programmierern aufgepeppt. Auch die 3-D-Grafik hat zugelegt. So besteht das Gelände zwar immer noch aus ausgefüllten Polygonen, die Flugzeuge hingegen sind in der Bitmap-Technik (à la *Wing Commander*) gemalt. Neuartige Zeichentechniken sowie zahlreiche Licht- und Schatteneffekte sollen die VGA-Grafik möglichst realistisch machen. Dank verschiedener Blickwinkel kann das Fluggeschehen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, ein eingebauter Recorder zeichnet die Missionen im Videostil für Euch auf.

Der Nachteil des neuen Grafikstils und der umfangreichen Spieloptionen: Der Computer muß entsprechend schnell sein, um die gigantische Datenfülle zu beherrschen. Deshalb wird es *Aces of the Pacific* nur für MS-DOS-Rechner, möglichst ein 386er, geben. Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt, gesteuert wird das eigene Flugzeug via Tastatur, Joystick oder Maus. Heimpiloten müssen sich noch ein wenig gedulden, bevor sie mit den Assen des Pazifiks um die Wette fliegen. Das Spiel soll Mitte des Jahres erscheinen und für rund 120 Mark zu haben sein. mh

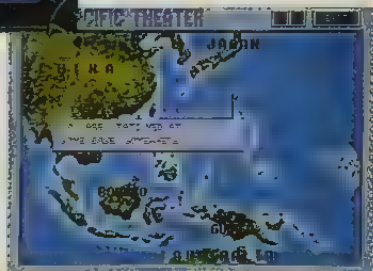


Hier zu sehen: Die Flugzeuge sind im Bitmap-Stil gezeichnet



Da bricht die Panik aus: Eine japanische "Zero" greift von der Seite an.

Der Pazifische Ozean dient den *Aces of the Pacific* als Flugschauplatz



Soul CRYSTAL



DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!

AMIGA
ATARI ST

BONACO

DER SOFTWAREPARTNER

FRAGEN ZU HOME COMPUTING

AMIGO SENIORS & C

STREET



SOFTWARE

NEU DI

STAD BOCHUM

TEL 0234 444444

FAX 0234 444444

PC
C 64

PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga

Arbus A320	99,00 DM
Amos, Gama Creator	101,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Another World	60,50 DM
Agony	60,50 DM
Baby Jon	71,00 DM
Bug Bomber	60,50 DM
Bundesliga Manager prof	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Celtic Legends	75,00 DM
Das Boot	72,00 DM
Dauertags	72,00 DM
Eye of the Beholder	72,00 DM
Fate of the Dawn	72,00 DM
Great Courts 2	65,00 DM
Grand Prix	79,50 DM
Golf (Microglobe)	79,50 DM
Harpoon 1.2	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedral	86,50 DM
Knight of the Sky	72,00 DM
Kings Quest V	85,00 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island (kpl., dt.)	75,00 DM
Mad TV	74,50 DM
PGA Plus	69,00 DM
Populous 2	36,50 DM
Populous Editor	VGA 76,50 DM
Red Baron (kompl. dt.)	76,50 DM
Space Quest IV	105,00 DM
Space Shuttle	58,00 DM
Simpsons	72,00 DM
Turtles II	72,00 DM
The Finest Hour	72,00 DM
Thunderhawk	72,00 DM
Wolfpack I MB	72,00 DM

MS-DOS

Arbus A320	99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
Bug Bomber	75,00 DM
Civilization	85,00 DM
Command HQ	79,50 DM
Castles	76,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Eye of the Beholder II	72,00 DM
Elvira II	83,00 DM
Flight Simulation 4.0	137,00 DM
Great Courts II	72,00 DM
Hear of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 1.2	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedral	86,50 DM
Kings Quest V	VGA 97,00 DM
Lemmings 2 more!	69,50 DM
Lemmings Data Disk	72,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Island (kpl., dt.)	VGA 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	67,50 DM
Powermonger	76,50 DM
Power Boy II	60,50 DM
Red Baron (kompl. dt.)	VGA 86,50 DM
Sir Frank V	79,50 DM
Space Quest 4 (kl. dt.)	VGA 85,00 DM
Silent Service	79,50 DM
Strike Command	89,50 DM
Sink II	86,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Ultima VII	86,00 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM
Wing Comm. 2 Disk I	72,00 DM
Will Bequish	VGA 84,50 DM
Wayne Gratzky 2	72,00 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Barbarian 2	58,00 DM
Boston Bombs Club	58,00 DM
Bug Bomber	60,50 DM
Fate of the Dawn	72,00 DM
Grand Prix	79,50 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Mega Wins	58,00 DM
Populous 2	74,50 DM
Silent Service	76,50 DM
Soccer Star	58,00 DM
Turtles	72,00 DM
The Finest Hour	72,00 DM
Wolfpack	60,50 DM

* Vorankündigung

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an
(Bitte Computertyp angeben.!!)

Weitere Spiele und Zubehör
logischermaßen vorrätig

Vorf. DM 8,-, Postnachr. DM 5,-; Ausland Vorh. DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

PEROKA SOFT

Petra Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim

Telefon: 02173/51351
0211/750205

preview

Frederik Pohl GATEWAY

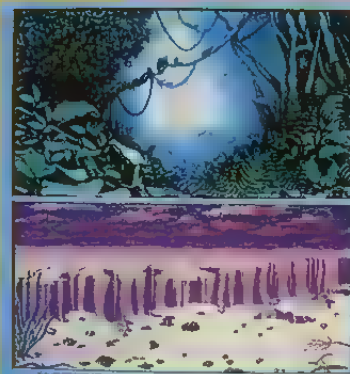
Legend öffnet
Tor zu den Sternen.

Mit Gateway wird aus dem
packenden Science-fiction-
Bestseller ein fesselndes
Adventure-Spiel.

Die Menschheit erobert das Sonnensystem. Erste Kolonien auf Mars und Venus werden eingerichtet, der Asteroidengürtel bevölkert. Da stößt ein Entdecker auf einen sehr ungewöhnlichen Asteroiden, der nur von Außerirdischen bewohnt gewesen sein kann — denn er enthält mehrere hundert unbekannte Raumschiffe.

Die Staaten der Erde schließen sich zusammen und gründen die "Gateway Corporation". Von den Aliens ist, außer den Raumschiffen, keine Spur zu finden. Die geheimnisvollen Außerirdischen erhalten den Spitznamen "Heechees". Die Raumschiffe sind einfach gebaut: Im Cockpit sind eine Reihe von Drehscheiben und ein Knopf. An den Scheiben wird das Ziel eingestellt, mit dem Knopf wird gestartet; der Rest des Fluges läuft automatisch. Der Haken an der Sache: Selbst die fähigsten Mathematiker können nicht entschlüsseln, wie die Drehscheiben funktionieren. So bleibt nur übrig, per Zufall an den Scheiben zu drehen und loszuflogen.

Viele dieser Reisen enden schon nach wenigen Tagen irgendwo in unserer Galaxis. Manchmal findet man einen Planeten, auf dem weitere Heechee-Hinterlassenschaften gefunden werden, manchmal auch einen astronomisch interessanten Stern. Eine gan-



Traveling in the footsteps of the Heechee, you explore dangerous new worlds and interact with alien races, unfolding a plan constructed thousands of years ago to ensure the survival of civilization.

Bei seinen Besuchen auf fernen Planeten beginnt er dann zu entschlüsseln, wo die Heechee sind — und warum

ze Menge Flüge endet jedoch nie. Die Raumschiffe kehren nicht wieder, die Piloten bleiben verschollen.

Warum bei diesem Risiko überhaupt jemand fliegt? Jeder Pilot wird Partner der "Gateway Corporation" und erhält Prozente von allen Entdeckungen. Da können auf einem glücklichen Flug mehrere Millionen Dollar im Jahr heraus-springen.

Aber natürlich hat die Sache noch einen weiteren Haken. Die Heechee haben nämlich nicht ohne Grund die Galaxis so Hals über Kopf verlassen. Und wenn die Gateway-Corporation nach zahlreichen Flügen erstmal herausbekommen

wird, was im Universum auf uns lauert, geht das Abenteuer erst richtig los...

Mit Gateway schrieb der amerikanische Autor Frederik Pohl 1977 einen der Klassiker der modernen Science-fiction. Der Roman räumte alle SF-Preise (darunter den Hugo und Nebula) ab und erhielt schließlich noch drei Fortsetzungen ("Hinter dem Blauen Ereignishorizont", "Heechee Rendezvous" und "Die Annalen der Heechee", alle bei Goldmann erschienen).

Legend Entertainment, eine Adventure-Firma, die sich zum Teil aus alten Infocom-Leuten zusammensetzt, bastelt nun an einer Softwareversion des



Zwischendurch erwarten den Spieler immer wieder besondere Animationssequenzen in voller VGA-Farbenpracht

Klassiker. *Frederick Pohl's Gateway* hält sich aber nicht streng an die Romanvorlage, sondern greift nur die Hintergrundgeschichte auf, um ein völlig neues Abenteuer herum zu stricken.

Dabei dreht Legend nicht nur bei der Story, sondern auch bei ihrem Spielsystem

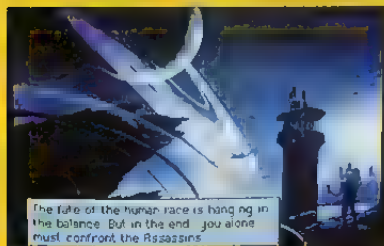
Farben). Wer die bisherigen Legend-Spiele gespielt hat, kennt auch das System, bei dem Sätze entweder durch Eintippen oder durch Auswahl in den Menüs eingegeben werden. Damit verbinden die Programmierer die Komplexität alter Infocom-Titel mit dem Eingabekomfort von Sierra und Lucasfilm. In *Gateway* kommen einige Neuheiten hinzu. So wird es Dialogszenen geben, in denen man mit anderen Charakteren reden und Antworten aus einer Liste von Vorgegebenen auswählen kann. Computersysteme werden ebenfalls am Bildschirm direkt mit der Maus bedient. Infocom-Puristen werden diesmal keine Text-only-Version spielen können.

Besonderen Mut zeigt Legend mit der Bekanntgabe des Veröffentlichungs-Termins: Am 15. Mai soll das Spiel in den Regalen der Händler stehen. Legend-Chef Bob Bates meint dazu: "Natürlich ist das ein Risiko, solche Termine zu nennen. Aber wir liegen gut in der Zeit und haben uns ein wenig Sicherheitsspielraum gelassen". Buchautor Frederik Pohl hilft derweil den Programmierern.

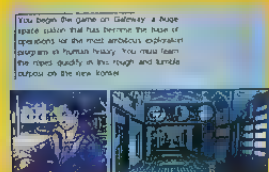
bs



Das Schicksal der Erde hängt von Euch ab: Werdet ihr das Rätsel der Heeches rechtzeitig entschlüsseln?



Was mag den Spieler wohl am Ende des vorbestimmten Raumschiffkurses erwarten?



Auf Gateway angekommen, muß der Spieler sich erstmal an die Sitten und Gebräuche der Raumschiffpiloten gewöhnen

gewaltig auf. Waren die vorherigen *Adventures* (Spellcasting 101 / 201, Timequest) noch für EGA-Auflösung (640 x 350) programmiert, nutzt *Gateway* die hohe VGA-Auflösung (640 x 480). Damit werden die Bilder trotz Verwendung von nur 16 Farben noch detailreicher und atemberaubender. Zusätzlich gibt es zahlreiche Animationssequenzen in "normaler" VGA-Auflösung (320 x 200 in 256

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele - Simulationen
Postfach 1123 · 2060 Bad Oldesloe
☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

ARMADA 2525

(Interstel)

Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. ("EMPIRE im Welt-raum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

Napoleon I.

(Storm Computers)

4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STB), Amiga: 89,95 DM

Second Front

(SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionshöhe. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für Amiga (1 Mb), IBM: 99,95 DM



FIRE-BRIGADE

(Panther Games)

Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL

Das neue Strategiespiel von EW-PIRG-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung. Für Amiga (1 Mb): 99,95 DM. Für IBM (EGA, VGA): 109,95 DM. *Scenario Disk für Perfect General*: Für IBM: 79,95 DM

ACTION STATIONS!

(Storm Computers)

Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit vor 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (36 S.). Für IBM, Amiga (1 Mb): 99,95 DM. *Utility Disk für Action Stations!* (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für IBM: 59,95 DM

LOST ADMIRAL

EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzüge, Szenariogenerator. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 109,95 DM

HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Kunitzarten, Extern usw. Mit *Scenario* und *Ship Builder*. Bei uns mit dt. Anl. Für C64, IBM (EGA): 79,95 DM

Patton Strikes Back, Ardenneoffensive, Divisionshöhe. Bei uns mit dt. Anl. IBM (VGA): 109,95 DM. *Battles of Napoleon* (SSI), bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM. *Storm Across Europe* (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM. *Western Front* (SSI), Frankreich und Italien 1943/44, Spiel system wie *Second Front*. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:
Action Stations: 25 DM
Conflict Middle East: 19 DM
Second Front: 23 DM
Storm Across Europe: 20 DM
White Death: 25 DM

Versandkosten: NM: 6,90 DM
Vorauskauf: 4,90 DM
Info-Material mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken

Falcon-Fehler

Die Gerüchte und die Panik nahmen kein Ende: Spektrum Holobyte sei pleite hieß es, und Falcon 3.0 wird nie erscheinen. Stimmt alles nicht. Spektrum Holobyte gibt's nach wie vor. Die Firma hat nur den europäischen Vertrieb gewechselt. Da die Firma Mirrorsoft finanziell ins Schlingern geriet und vom Videospielriesen Accolade gekauft wurde, wechselten die Falcon-Macher kurzerhand die Vertriebsfirma. Statt Mirrorsoft wird nun Microprose den Falcon nach Deutschland fliegen. Zusätzlich wurde der Europastart des Spiels durch einen Haufen Programmfehler in der amerikanischen Version verzögert. Etwas überhastet herausgebracht, schlichen sich in die Vorweihnachtsversion von Falcon 3.0 ein paar gravierende Fehler ein. Mittlerweile gibt's entsprechende "Up-Grades". Der Nachteil dabei: Alle Spieler, die sich eine Importfassung gekauft haben,

sind angeschmiert, denn der Up-Grade-Service gilt nur für die USA. In Europa soll von vorneherein die fehlerfreie Fassung, komplett mit deutschem Handbuch, erscheinen.

Neben Falcon 3.0 hat Spektrum Holobyte eine ganze Latte neuer Spiele bzw. Umsetzungen in Vorbereitung. So wird besonders kräftig an einigen Titel für Nintendos Super-NES gebastelt. Unter anderem in Vorbereitung für die Konsole: *Star Trek: The Next Generation*, *Wordtris* und natürlich *Falcon*. mh

Drachen-Power

Erinnert Ihr Euch noch an *Drakkhen*? Das Rollenspieldebüt von Infogrames sorgte vor gut 1 1/2 Jahren für Schlagzeilen. Vor allem die verwendete 3-D-Zeichentechnik, die ausgefüllte Polygone mit Pixelbildern vermischte, erntete Lob und Anerkennung. Spielerisch war das Programm



Auch im zweiten Teil von *Drakkhen* spielen Drachen und dicke Monster eine große Rolle (MS-DOS)

eher schwach auf der Brust und erreichte nur einen Platz im Mittelfeld. Das soll nun mit dem Nachfolger *Drakkhen 2* anders werden. Nicht nur technisch, sondern auch spielerisch wurde einiges an der Fortsetzung getan. Die ersten

Schnappschüsse machen auf alle Fälle Appetit auf das fertige Spiel. Bis dahin wird's aber noch ein wenig dauern. *Drakkhen 2* soll voraussichtlich im Spätherbst für PC, Amiga und Atari ST erscheinen und wird rund 100 Mark kosten.

BACHEM		SOFTWARE v o m FEINSTEIN			
Titel	PC	AMI	ST	C64D	
4 Wheel Drive dt. Anl.	79,90	72,90	72,90		
Aces of the Pacific VGA		79,90			
Birds of Prey dt.	65,90	65,90		39,90	
Bunsen Brothers dt. Anl.	69,90	69,90			
Cost as of Dr. Brain (Serra)	82,90				
Double Dragon 3		59,90	59,90	39,90*	
Eye of Beholder dt.		74,90			
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90		
Goofyfather dt. Anl.	75,90	75,90			
Gunship 2000 dt.	82,90				
Hyperspeed	85,90				
Indiana Jones 4 dt.	96,90*	74,90*			
Kings Quest 5		82,90			
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	82,90			
Legend	69,90*				
Lethal Xcess dt. Anl.		69,90	69,90		
Mad TV dt.		74,90			
Mega Twins dt. Anl.		75,90	75,90		
Midwinter 2	85,90*				
Night & Magic 3 dt. Anl.		75,90			
Populous 2 dt.		79,90	79,90*		
Secret of Monkey Island 2 dt.	85,90*	85,90*			
Space Quest 4	95,90	86,90*			
Super Heroes Compilation		69,90		49,90	
Teenage Mutant Turtles 2				39,90	
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90	
Top League	79,90	69,90	69,90		
Ultima 7	82,90*				
Ultima Trilogy 2	85,90				
Ultima Underworld	85,90*				
Wing Commander		75,90*			
Wizardry 7 VGA	85,90				

Hardware	
Thunderboard....	die kompatible Soundkarte für PC's 259,00
Preisknaller ..	
Double Drag 2 AMI/PC	29,00
Klox AMI/PC ST	29,00
Rolling Thunder 64D Disk	9,00
Gauntlet 64D Disk	9,00
Footballer of Year 64D Disk	9,00
Roadrunner C64 Disk	9,00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/261 1428

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankindigung. ** Saläre der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.

NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

Computerferien 1992

BASIC * Pascal * GFA-BASIC
Assembler * Desktop-Video
Musik & Computer
IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST
Commodore C 64, C 128

AMERICAN SPORTS
Boksen, BMX, Running, Baseball, Soccer
(Football, Mountain-Bike)

Freizeit
Cooking, BAK, Rodolaba, Tennis
Dance, Golf, Soccer, Soccer

Das Computercamp im Schwarzwald
Sofort kostenlosen Prospekt anfordern

Computer World
EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH
D-7800 Freiburg, Lernerstr. 6
Telefon (0761) 89 28 63
Fax (0761) 89 28 66, BfX (0761) 89 28 61

Express Versand Schweiz

Postfach 5046 · CH-6330 Cham · Tel. 042420780

NEU: ATI SOUND FX – Die Soundblaster und AdLib kompatible Karte mit der Soundqualität des SoundBlaster Pro! 298,-

- STEREO + 100 db Dynamikbereich, d.h. CD-Qualität + 44 kHz Mono und 22 kHz Stereo ADC
- 44 kHz Stereo und Mono DAC + 8 Watt Verstärker + Midi-Support + Windows 3.0 Software

NEU: ATI VGA STEREO FX – Diese Multimedia-Karte verwandelt jeden PC in die ultimative Spielmaschine! 679,-

- gleiche Spezifikationen wie Sound FX + Super-VGA 1024 x 768 non-Interlaced Grafikarte
- Darstellung von 24 Bit TGA, TIFF, PCX und BMP Bildern (max. 272144 gleichzeitige Farben bei 800 x 600) + 72 Hz Vertikalfrequenz + Midi Box + inkl. 400 dpi Mouse und Port
- Midi-Sequencer Software + VESA-kompatibel

NEU: ATI GRAPHICS ULTRA – Windows-Beschleuniger mit Grafik-Coprozessor Mach 8 987,-

- 24 x schneller als Super VGA + CRYSTAL Fonts schaffen eine virtuelle Auflösung von 3200 x 2400 + 8514 A und VESA kompatibel + 1,25 MB RAM + inkl. 400 dpi Mouse und port

Alle Preise in sFr. inkl. WUST – Wir liefern auch ins Ausland

Wirtschafts- zukunft

Wirtschaftssimulationen erfreuen sich in deutschen Ländern ungebrochener Beliebtheit. Unter den Fittichen von *Reline* entsteht zur Zeit *Centerbase*, ein weiterer Vertreter des Genres. Die Handlung von *Centerbase* spielt in ferner Zukunft. Ihr schlüpft in die Rolle eines futuristischen

Managers. Eure Aufgabe: einen Sektor der Stadt kontrollieren, mit Gütern versorgen und umtriebigen Konkurrenten das Handwerk legen. Diese wollen sich nämlich Euren Stadtteil unter den Nagel reißen und planen Sabotageakte. Zwischen durch gilt es, besondere Actionsequenzen erfolgreich zu absolvieren. Grafisch bietet *Centerbase* eine Mischung aus 3-D-Vektorgrafik und gezeichneten Bildern. Erscheinungstermin für *Centerbase*: Mitte 1992. mh



Einige Teile der *Centerbase*-Grafik sind in 3-D

Schlimmer geht's nimmer

Unter Cineasten kursiert eine Liste mit den schlechtesten Filmen aller Zeiten. Eines dieser üblen Zelluloidmachwerke ist der Uraltschinken *Plan 9 from outer Space*. Warum das englische Softwarehaus "Gremlin" sich gerade dieses Machwerk von 1959 ausgesucht hat, um daraus ein Computerspiel zu stricken, bleibt schleierhaft. In dem passenden, sehr grafiklastigen Text-Adventure zum Film, schlüpft Ihr in die Rolle eines Privatdetektivs, der von einem Filmboß ausgesperrt wird, mehrere Teile einer Filmrolle

wiederzufinden und zurückzubringen. Ihr bestreitet Eure Reise hauptsächlich durch das Anklicken verschiedener englischer Verben und dem Sammeln von Gegenständen. Zusätzlich zum englischen Text (auch Nicht-Anglizisten verständlich) gibt's noch ein kleines Bildchen, das den Raum, in dem Ihr Euch gerade befindet, zeigt. Was genau hinter dem *Plan 9 from outer Space*, den skurrilen Charakteren und seltsamen Orten steckt, könnt Ihr selbst im April herausfinden. Vorausgesetzt Ihr habt einen Amiga, Atari ST oder PC. ri



Druck von Chef: Wo ist der Film nur abgeblieben?



Da schreit die Fachfrau: "der schlechteste Film aller Zeiten"

BOMICO-NEWS

Wie hieß er doch gleich...

Sie wissen schon! Dieser Bengel, der nicht erwachsen werden wollte. Seine Geschichte wurde von Steven Spielberg verfilmt.
Wie hieß er doch gleich?

Begleitet von seinen Freunden bekämpft er den Piraten **HOOK**. Er lebt in einem Land, das Erwachsene niemals finden werden.
Wie hieß er doch gleich?

...

Arme Tante Hillie.

Schade, daß sie gehen mußte.

Schön, daß Sie ein so großes Vermögen hinterließ.

Denn nun haben Sie die Möglichkeit, Hotelier zu werden.

Der STEIGENBERGER HOTELMANAGER

hat sich auf dem Amiga bereits zum Verkaufsschlager gemausert. Nun bringen wir Ihnen auch für den PC und den C 64 dieses Programm, das Ihnen ermöglicht, Manager eines Steigenberger Hotels zu werden.

Es ist ein langer Weg nach oben.

Doch Sie werden es schaffen.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Torkönig

Der Bundesliga Manager Pro bekommt mal wieder Konkurrenz. Domark bringt schon im März den *Championship Manager* in die Softwareläden. Ihr betreut Euren Fußballverein, kauft und verkauft neue Kicker, kümmert Euch um die Finanzen oder freut Euch auf den Europacupsieg. Das Spiel

bietet alles, was das Managerherz erfreut. Der Transfermarkt bietet immerhin über 1500 verschiedene Spielercharaktere. Die zahlreichen Optionen zur taktischen Vorbereitung eines Fußballmatches dürften auch den ärgsten Spielhunger befriedigen. Auf Amiga, ST und PC dürfen sich ein bis vier Spieler gleichzeitig an der Karriere ihres Fußballclubs ergötzen. **kn**



Mit Hilfe übersichtlicher Menüs klickt Ihr Euch beim *Championship Manager* durch die Liga

SSI-Sturm

Gleich drei Rollenspiele sind bei SSI für die nächsten Monate in der Pipeline. Mit *Dark Queen of Krynn* wird die beliebte AD&D-Reihe aus der *Champions-of-Krynn*-Saga weitergeführt. *Treasures of the Savage Frontier* ist der zweite Teil zum AD&D-Spiel *Gateway to the Savage Frontier*. Eine echte Überraschung ist *Tales of Magic*, eine SSI-Eigenentwicklung, die ausnahmsweise

nichts mit den Advanced Dungeons & Dragon-Spielen zu tun hat. *Tales of Magic* wird voraussichtlich Ende des Jahres für PC und Amiga erscheinen. Die AD&D-Titel sind schon früher fertig (ebenfalls PC und Amiga). Selbstverständlich wird es von allen drei Titeln eine komplett deutsche Version ("Softgold") sorgen für die Übersetzungen geben, die kurz nach der Veröffentlichung der Originalfassungen (ebenfalls für PC und Amiga) erhältlich sein werden. **mh**



Tales of Magic ist ausnahmsweise kein AD&D-Spiel

Grafisch nochmals überarbeitet wurde *Dark Queen of Krynn*

ESSER'SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI	PC
4-D Sports Driving	68.50	-	Airbus A 330
Airbus A320	93.50	93.50	Airline
Another World	57.60	-	Bard's Tale Trilogy
Battle Isle	75.70	-	Battle Isle
Celtic Legends	71.50	-	Casino of the World
Double Dragon III	67.60	57.60	Championship 3000 VGA
Elvira II	75.70	-	Civilization
Formula 1 Grand Prix	75.70	-	Elvira II, dt.
Godfather (Der Pate)	68.50	-	Eye of the Beholder II
Harpoon V1.31	75.70	-	Falcon 3.0
Heart of China, kpl. deutsch	71.50	-	Godfather (Der Pate)
James Pond II	57.60	57.60	Gods
Larry V, dt. Anleitung	78.40	-	Harpoon V1.31
Lemmings Data Disk	43.20	43.20	Indiana Jones IV, dt.
Mad TV	71.50	-	Jetfighter II
Monkey Island II (ab April)	71.50	-	Larry V, VGA, kpl. dt.
Monster Park II	57.60	-	Mad TV
PGA Courses	35.90	-	Might and Magic III, kpl. dt.
PGA Golf, incl. Courses	68.50	-	Monkey Island II, dt. (April)
Populous II	85.90*	-	Monkey Island II, engl.
Sim Earth	68.50*	68.50*	Police Quest III, VGA, kpl. dt.
Tip Off Basketball	57.60	57.60	Shanghai II
Top League	71.50	-	Space Quest IV, VGA
Ultima VI	68.50	68.50	Taking of Beverly Hills
Wayne Gretzky II	57.60	-	Ultima VII, dt.
Willy Beamish	71.50	-	Wayne Gretzky II

* bei Drucklegung noch nicht erhältlich, in der Regel jedoch mit Erscheinen des Magazins schon lieferbar
Ständige Neuerscheinungen, bitte erfragen!

Wir überzeugen durch Service!
Ebenfalls im Angebot:
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen
Software - Cartridges, sowie umfangreiche Hardware für Amiga

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30
Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : *ESSER/ST

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 16,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • DL - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.00

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Abandoned Places	74,-	75,-	Lemmings 2	64	72,-
Ambistar	92,-	-	Lotus Turbo Challenge 2	75,-	-
Arbust	77	-	MAD TV	75,-	80,-
Bane of the Cosmic Forge	75,-	75	Nega to Mana	75,-	-
Battle Isle	75,-	89,-	Might & Magic III	69,-	85,-
Buck Rogers (D)	49,-	49,-	Monkey Island 2 (D)	75,-	89,-
Bundesliga Manager Pro	72	72	Pirates'	59,-	59,-
Civilization	86,-	-	Pools of Darkness	69,-	75,-
Conan	75	89,-	Populous I	29,-	29,-
Dungeon Master + Chaos x	75	89,-	Populous II	67	74
Phaz II, Jaws of	-	86	Railroad Tycoon	78	84
Eye of the Beholder I	79	89,-	Reach I in the skies	89,-	89,-
Flight of the Intruder	78,-	89	Riders of Rohan	89,-	89,-
Falcon 3.0	119,-	-	Savage Empire (5.25)	74	92,-
Formula 1 Grand Prix	77	-	Sim Earth	105,-	119,-
Formula 2000	-	84	Space Shuttle	59	69
Hotel Manager	59	69,-	Star Trek	-	77,-
Larry V	99	99,-	Ultima VI	75	99,-
Lemmings I	59	78	Wizardry VII	-	84

Weitere Titel (auch C-64, ST) auf Anfrage

GAMES

Silberburgstraße 171
7000 Stuttgart 1
Tel.: 0711/624652
Fax 0711/624664
Versand Mo. bis Fr. 10 bis 19 Uhr
Laden Mo. bis Fr. 10 bis 18.30 Uhr
Tel.: 0711/624652
Do. bis 20.30, Sa. bis 14 Uhr

	AMIGA	PC		GAMEBOY	MEGA DRIVE
A320	97.90	-	149,-	149,-	379,-
Another World	62.90	74.90	Addams Family	74.90	EA Hockey
Battle Isle	74.90	89.90	Duck Tales	64.90	Golden Axe 2
Birds of Prey	74.90	-	Gauntlet 2	64.90	Immortal
Bundesliga pro	74.90	-	Final Fant. 1.2	79.90	Mickey M. 1, 2
Civilization	-	89.90	Final Fant. Adv	79.90	PGA Tour Golf
Elvira 2	-	89.90	Hunt for red Oct.	74.90	Quackshot
Eye of the Beh.	-	74.90	Kid Icarus	64.90	Shining in the D
F1 Grand Prix	78.90	-	Ninja Gaiden	64.90	Speedball 2
Heart of China	89.90	104.90	RoboCop	64.90	Xenon 2
Indiana Jones 4	-	-	R Type	74.90	Wonderboy 5
Lemmings oh no	49.90	49.90	Super RC p. AM	84.90	Wonderswan
Les man. lost in LA	-	78.90	Turncan	64.90	James Pond 2
Might and Magic 3	66.90	89.90	WWF Superstars	64.90	-
Monkey Island 2	89.90	89.90	-	-	-
Populus 2	78.90	-	-	-	-
Shanghai 2	74.90	89.90	-	-	-
Ultima 7	-	104.90	-	-	-

Piratengruß

Unter die Seefahrer des 18. Jahrhunderts schlägt es Euch mit der Rainbow Arts/Softgold Wirtschaftssimulation *ST. Thomas*. Engländer, Franzosen, Holländer und Spanier haben die karibischen Inseln unter sich aufgeteilt. Nur Preußen ging bei der Verteilung der Kolonien leer aus. Hier kommt Ihr zum Zuge. Als preußischer Edelmann *ST. Thomas* wollt Ihr für die preußische Krone ein fettes Stück vom Kolonialkuchen abschneiden. Diplomatisches Geschick ist ebenso gefragt wie unternehmerisches

Können und militärische Fähigkeiten, um in dem rauen Seebärenklima zu überleben. Ihr müßt Bündnisse schließen, Handel treiben und auf hoher See oder an Land Schlachten schlagen. Zudem machen finstere Piraten die Karibik unsicher und sind immer auf der Suche nach fetter Beute. Mit *ST. Thomas* könnt Ihr Mitte des Jahres auf Piratenjagd gehen. Geplant sind Amiga, Atari ST und PC-Versionen des mittelalterlichen Spektakels. Die PC-Fassung soll EGA- und VGA-Karten unterstützen. mh

Pirates läßt grüßen:
In der Karibik müßt Ihr
als *ST. Thomas* eine
Kolonialmacht
gründen (Amiga).



Für zünftige Überfahrten solltet Ihr Euch ein Segelschiff mit dem Notwendigsten ausrüsten (Amiga)

Letzte Meldungen

■ Der Veröffentlichungstermin für *Ultima VII* wurde vom Hersteller Origin auf Anfang April verschoben.

■ Das englische Softwarehaus "Mirrorsoft" ist vom Videospielriesen "Acclaim" aufgekauft worden.

■ Nintendo kommt mit dem Super-NES doch noch in diesem Jahr nach Europa. Schon jetzt startet Nintendo eine Anzeigenkampagne in England, wo das Super-NES zuerst erscheinen wird — Deutschland folgt wenig später.

■ Die deutsche Firma "Software 2000" unterzeichnete einen Kooperationsvertrag mit "U.S. Gold".

BOMICO-NEWS

Wieviele Textadventures aus
dem Hause STARBYTE kennen Sie?
Na...?

Die Antwort ist ganz einfach: keines.

Denn jetzt bringt STARBYTE sein
erstes Textadventure heraus. Es ist komplett
in deutscher Sprache geschrieben,
für alle populären Rechnersysteme
verfügbar und heißt

SOUL CRYSTAL

Dafür müssen Sie nicht einmal
Ihre Seele verkaufen.
Es kostet nämlich nur ein Lächeln
beim Verkäufer, und lächerliche...

Fragen Sie doch Ihren Händler!
Wir müssen Ihnen doch nicht alles verraten!

...

Das Grauen hat einen großen Namen.

H. R. GIGER

Der Schweizer Surrealist ist der Schöpfer
von so putzigen Geschöpfen wie ALIEN.

In seinen Welten liegen Grauen, Erotik und
Wahnsinn dicht beieinander.

DARKSEED

heißt das Spiel, das auf seinen Welten basiert.
Ein Spiel, das starke Nerven von Ihnen fordert.
Ein Adventure, das Ihnen die Haare
zu Berge stehen läßt.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie
Telefon (061 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-

Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager - und das zu unseren Wahnsinn-Versandpreisen.
Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unveränderlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Constructions Kit	119,95	119,95	119,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
4D Sports boxing	64,95	-	-	Gunship 2000	-	-	87,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hard Nova	64,95	62,95	74,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Harpoon 2	78,95	-	89,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Heart of China dt.	78,95	-	94,95
AGE	78,95	78,95	86,95	Heimdal	74,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Home Alone	64,95	-	74,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Arbus 320	94,95	94,95	-	Indiana Jones Adv.	68,95	68,95	74,95
Airline	-	-	72,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
Amberstar	a.A.	a.A.	a.A.	James Pond II	64,95	64,95	-
Andretti Rac. Chalt.	-	-	74,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95
Baby Jo go home	68,95	68,95	74,95	Jimmy White Snooker	68,95	-	-
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Kaiser	-	-	99,95
Bane o.t. Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Kick Off II	-	58,95	64,95
Barbarian 2	64,95	64,95	-	Kick Off 2 Return to Eur.	-	39,95	-
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Kings Quest 5	86,95	-	-
Battle Command	64,95	-	-	Kings Quest 5 dt.	-	-	99,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Knightmare	74,95	74,95	-
Birds of Prey	74,95	-	-	Knight's o.t. Sky	77,95	-	94,95
Blue Max	74,95	74,95	79,95	Laffer Utilities	-	-	84,95
Blues Brothers	62,95	62,95	86,95	Leander	74,95	-	-
Book Rogers 2	a.A.	a.A.	a.A.	Lesure Suit Larry 1 VGA	-	-	96,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Lesure Suit Larry 5	96,95	-	-
Cadaver	69,95	69,95	89,95	Lesure Suit Larry 5 dt.	-	-	96,95
Captain Planet	64,95	84,95	a.A.	Lemmings	62,95	62,95	74,95
Castles	-	-	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Castles of Dr. Brain	-	-	86,95	Lethal Xcess	87,95	-	-
Celtic Legends	74,95	-	-	Life & Death	68,95	68,95	-
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Life & Death 2	-	-	74,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	79,95	Links Pro (Links 2)	-	a.A.	-
Chessmaster 3000	-	-	82,95	Links Baran Creek	-	a.A.	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Links Harbour Town	-	a.A.	-
Civilization	-	-	89,95	Logical	59,95	54,95	59,95
Conquest	78,95	-	-	Lotus Espr. Tur. Chal.2	68,95	68,95	-
Covert Action	-	-	94,95	L'empereur	-	-	99,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Daemonsgate	a.A.	-	a.A.	Mad TV	-	-	86,95
Dark Land	-	-	a.A.	Magic Pockets	64,95	62,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Death or Glory	-	-	86,95	Marian Memorandum	-	-	86,95
Deuteros	74,95	74,95	-	Master Golf	79,95	79,95	-
Devious Desings	64,95	64,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Die Kathedral	83,95	83,95	83,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Edison Vol. 1	69,95	-	-	Mega Twins	64,95	64,95	-
Elmual Kardec sein	72,95	-	74,95	Megalaveller 2	-	-	79,95
Elvira Arcade	64,95	-	72,95	Merchant Colony	74,95	74,95	-
Elvira Mistress 2	82,95	-	89,95	Merces	64,95	-	-
Elvira Mistress o.t. Dark	72,95	72,95	92,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	MIG 29 Super Falcon	86,95	86,95	99,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Might & Magic 3 engl.	72,95	-	-
Exodus 3010	a.A.	a.A.	a.A.	Might & Magic 3 dt.	-	-	89,95
F 117 A Nighthawk	-	-	82,95	Monkey Island	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95	Monkey Island VGA	-	-	94,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Monster Pack II	64,95	-	-
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-	Nebulus II	62,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95	No. 1 Collection	68,95	68,95	79,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	Ork	a.A.	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	On the Road	69,95	69,95	-
Formal 1 Grand Prix	74,95	-	-	Paperboy II	-	-	64,95
Free D.C.	-	-	94,95	PGA Course Disk	-	-	42,95
Genghis Khan	83,95	-	84,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Goblins	-	-	72,95	PGA Golf Tour Plus	-	-	82,95
Gods	62,95	62,95	79,95	Pirates	63,95	68,95	64,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:	Competition Pro. Standard schwarz	DM 27,95
	Competition Pro. Standard transparent	DM 29,95
	Competition Pro. Standard transparent-blau	DM 39,95
ZUBEHÖR:		
	elektr. Bootselektor	DM 54,95
	Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
	Mouseball (Blau)	DM 79,95
	Color-Maus-Griff m. Pad	DM 99,95
	Synco Express 3	DM 99,-
	Amiga Action Replay 3i. A500	DM 199,-
	Amiga Action Replay 3i. A2000	DM 219,-
	X-Copy Prof. 5.0	DM 79,95
	Amiga 500 kompl. m. Maus	DM 799,-
	Amiga 500 kompl. m. Maus	DM 799,-
	Inkl. 1 MB Superpreis	DM 829,-
	AMIGA 500 plus	DM 849,-
	AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM 579,-
ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!		
SPEICHERWEITERUNG		
	LA 500 auf 1 MB	DM 74,-
	mit Uhr + Accu abschaltbar. Garantie 6 Monate	DM 79,-
	mit Uhr + Accu abschaltbar. Garantie 12 Monate	DM 134,95
	mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM 144,95
	mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM 153,95
	mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM 134,95
	mit Uhr + Accu abschaltbar + Bunko Man prof.	DM 134,95
SPEICHERWEITERUNG		
	512 KB 1 MB	DM 249,-
	DM 99,-	DM 249,-
SPEICHERWEITERUNG		
	LA 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:	
	512 KB 2 MB	DM 299,-
	DM 129,-	DM 299,-
SPEICHERWEITERUNG		
	LA 500/2000 abschaltbar Mega Mix 2000:	
	512 KB 1 MB 2 MB 4 MB 8 MB	DM 499,-
	DM 278,- DM 318,- DM 348,- DM 548,- DM 928,-	
SPEICHERWEITERUNG		
	LA 1000 extern 2.0 MB	DM 499,-
LAUFWERKE		
	3.5" Floppy Drive extern	DM 154,-
	5.25" Floppy Drive extern	DM 154,-
	5.25" Floppy Drive extern, 5.25" Floppy abschaltbar, 5.25" Floppy abschaltbar, 5.25" Floppy abschaltbar	DM 154,-
	5.25" Floppy Drive intern, A 500	DM 154,-
	Laufwerke für PC 3.5" 1,44 MB	DM 159,-
	Laufwerke für PC 5.25" 1,2 MB	DM 169,-
	Erbaubarmen für 3.5" Laufwerk	DM 20,-
FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für		
	ALF 2 Autopack extern: Inkl. 2 MB Speicher	DM 1.280,-
	40 MB Oktagon 20 ms	DM 1.380,-
	52 MB Oktagon 15 ms	DM 1.672,-
	105 MB Oktagon 15 ms	
FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000		
	SCSI-ALF 3 High-Performance	DM 1.204,-
	40 MB Oktagon	DM 1.309,-
	52 MB 15 ms	DM 1.512,-
	105 MB 11 ms	
	weitere Größen auf Anfrage	
	Kupfer/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM 1.498,-
	11 Seils pro Min 2500 Bitt	DM 299,-
	mit Multiscan-Monitor	DM 899,-
DRUCKER		
	Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,-
	Fujitsu DL 1100 Color	DM 948,-
	Farbdrucker I. DL 1100 Color	DM 24,95
	MTA Laser Drucker, LP-X1	
	11 Seils pro Min 2500 Bitt	DM 2.798,-
Original CDTV v. Commodore		
	Inkl. Fernbedienung	DM 1.499,-
Soundkarte "SOUNDMASTER"		
	Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	DM 368,-
	ohne CMS-Chips (Mono)	DM 296,-
	Version engl.	
	mit CMS-Chips (Stereo)	DM 338,-
	ohne CMS-Chips (Mono)	DM 264,-

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

Wettbewerb

ZUM SPIELEN FAST ZU SCHADE

In den letzten zwei Jahren hat sich der PC von einer tristen Büromaschine zur feurigen Spielekiste gewandelt. Immer mehr, und vor allem immer anspruchsvollere Spielprogramme erscheinen für PCs. Wer schon einen PC zu Hause stehen hat, ist fein raus; aber was macht derjenige, der sich zum Neukauf durchgerungen hat? Mit dem einfachen Grundgerät ist es leider nicht getan. Da muß eine zünftige VGA-Grafikkarte her, damit die Spiele schön bunt sind, eine passende Soundkarte soll für die Musikkunterhaltung sorgen. So rennt der Neukäufer von einem Laden in den nächsten, schlägt sich mit Computer-Fachchinesen herum, kauft einen Haufen Einzelteile (z.B. eine Soundkarte) und schraubt erstmal an dem Neugerät herum, statt damit zu spielen.

Einer der größten Computerhersteller Europas, die Firma Aquarius, will es den Ein- oder Umsteigern etwas einfacher machen. Der **TBird**, so der Name des neuen PCs, ist von Haus aus (fast) komplett ausgestattet und bringt alles mit, was zum vernünftigen Spielen gehört — nur ein Joystick fehlt. Die Idee zum **TBird** hatte übrigens ein echter Spielefan und **POWER-PLAY**-Leser: André Riehe, der Sohn vom **Aquarius**-Chef Rolf Wiehe, äußerte den Wunsch nach einem kompletten Spiele-PC — der **TBird** war geboren.

Für die nötige Rechengeschwindigkeit sorgt beim **TBird** ein Prozessorherz des Typs 80386SX mit 25 MHz. Dies ist flott genug, um selbst mit **Wing Commander 2** auf Alien-Hatz zu gehen. Auf der 50-MByte-Festplatte und den 2 MByte RAM finden die Spiele ein digitales Heim. Keine Probleme bereiten verschiedene Diskettenformate: Der Computer bietet zwei eingebaute Laufwerke — eine 3½-Zoll- und eine 5¼-Zoll-High-Density Diskettenstation. Farbig wird's beim **TBird** dank der eingebauten VGA-Grafikkarte und dem passenden Monitor, der im Kom-



Sein Sohn hatte die Idee zum **TBird**: Rolf Wiehe

plettpaket enthalten ist. Zur bunten Bilderpracht kommt der musikalische Genuß durch eine eingebaute Soundkarte, die zum Soundblaster-Standard (inklusive Sprachausgabe) kompatibel ist. Als zusätzliches Bonbon wartet der **Aquarius** mit zwei kleinen Aktivboxen auf, die gleich an die Soundkarte angeschlossen werden. In Zusammenarbeit mit der **POWER PLAY** und der Firma **Softgold** wird dem **TBird** ein schnuckeliges Softwarepaket beiliegen. Unter anderem im Paket enthalten: unser **Adventure des Jahres**, **Monkey Island 2** und die **TV-Satire Mad TV**.

Ausgeliefert wird der **TBird** mit dem Betriebssystem **MS-DOS 5.0**, die Festplatte ist bereits formatiert und das System nebst Spielen ist installiert.

Die gesamte Anlage — also der PC inklusive Monitor, Soundkarte, VGA, Festplatte, Maus, Lautsprechern und dem Softwarepaket kostet knapp 3000 Mark. Damit der Käufer des **TBirds** auch in Zukunft die notwendige Unterstützung erhält, sind nicht nur weitere Softwarebündel in Vorbereitung, sondern auch ein spezieller Club und eine Hotline.

mh



Dick to beautiful: Der **TBird** kommt im schwarzen Edellook.

Software zum Spielen wird mitgeliefert: **Monkey Island 2** und **Mad TV**

Die TBird-Technik

Prozessor: 80386SX/25

MHz

Grafikkarte: VGA, 256

KByte

Monitor: VGA

Sound: Soundblaster-

kompatibel

Speicher: 2 MByte RAM

Betriebssystem: MS-DOS

5.0

Festplatte: 50 MByte

Diskettenlaufwerke: 1x 3½

Zoll (1,44 MByte); 1x 5¼

Zoll (1,2 MByte)

Schnittstellen: 2x seriell,

1x parallel, 1x Joystickport

Sonstiges: Aktivlautspre-

cher, Maus, Mauspad,

Spielesoftware

Zirka-Preis: 3000 Mark

4. Was für ein Prozessor typ steckt in dem **TBird**?

a) 80386 DX

b) 80386 SX

c) 80486 SX

5. Wieviel MByte hat die

TBird-Festplatte?

a) rund 30 MByte

b) rund 80 MByte

c) rund 50 MByte

Wer wagt, gewinnt!

Wer sich keinen **TBird** kaufen möchte, aber trotzdem einen haben will, kann mit etwas Glück einen gewinnen. Zusammen mit **Aquarius** verlost die **POWER PLAY** ein schnuckeliges **TBird**-Komplettpaket. Als zweiten Preis könnt ihr jeweils das Softwarepaket, das dem Computer normalerweise beiliegt, gewinnen. Der Trostpreis ist ein dekoratives ultracooles Bade-tuch. Jetzt müßt ihr nur noch die Fragen richtig beantworten, die ihr ebenfalls auf dieser Seite findet und ab geht die Postkarte an: **Markt & Technik Verlag AG**, Redaktion **POWER PLAY**, Stichwort: **TBird**, Hans-Pinsel-Str. 2, 8011 Haar bei München. Einsendeschluß ist der 15. April 1992. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Die Fragen

1. Von welcher Firma stammt das Computerspiel **Monkey Island 2**, das dem **TBird** beiliegt?

a) Sierra

b) Lucasfilm Games

c) Legend

2. Wer hatte die Idee zum

TBird?

a) Bill Gates

b) Sir Draxton

c) André Riehe

3. Welche Farbe hat der

TBird?

a) Schwarz

b) Gelb

c) Grau

COMPUTER- SPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games
2. Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
3. Might & Magic 3	Micro World Computing
4. Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
5. Wing Commander 2	Origin
6. Pools of Darkness	SSI
7. Special Forces	Microprose
8. Eye of the Beholder 2	SSI
9. Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10. Formula One Grand Prix	Microprose

TITEL	HERSTELLER
1. WWF Wrestlemania	Ocean
2. Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
3. Birds of Prey	Electronic Arts
4. James Pond 2	Robocod Millennium
5. Robocod 3	Ocean
6. Terminator 2	Ocean
7. Whirlwind Soccer	Acorn
8. The Simpsons	Ocean
9. Microprose Golf	Microsoft
10. More Lemmings	Pygnosis

Die Hauptpreise:
zwei Game Boys



Die Gewinner von Ausgabe 2

Die drei Game Boys haben gewonnen: Sina Bettray aus Emmenich, David Jacob aus Hamburg und Boris Guic aus München. Je ein Spiel hat gewonnen: Frank Kemper aus Bad Rönneburg, Christoph Baur aus Vogt, Karim Khan aus Bremen, Christian Breitung aus Fulda und Oliver Röhn aus Oldenburg.

VIDEO- SPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Saga 3	Square	Game Boy
2. Super Wagon Land	Namco	Super Famicom
3. Super Mario World	Nintendo	Super Famicom
4. SD Gundam Nightg.	Angel	Super Famicom
5. Yoshi's Egg	Nintendo	NES
6. Zelda 3 Legend	Nintendo	Super Famicom
7. Yoshi's Egg	Nintendo	Game Boy
8. Super Formation Soccer	Human	Super Famicom
9. Super Fire Pro Wrestling	Human	Super Famicom
10. Rockman World 2	Capcom	Game Boy

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario World	Super NES	Nintendo
2. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3. Sim City	Super NES	Nintendo
4. Alleyway	Game Boy	Nintendo
5. Super R.C. Pro Am	Game Boy	Nintendo
6. World Bowling	Game Boy	Romstar
7. F-Zero	Super Famicom	Nintendo
8. Pilotwings	Super Famicom	Nintendo
9. Caesars Palace	Game Boy	Arcadia Systems
10. Kid Icarus	Game Boy	Nintendo



Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 50). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblings-spiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys, die freundlicherweise die Firma Funny Software stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

LESER-HIT

TITEL
1. (1) The Secret of Monkey Island
2. (2) Lemmings
3. (4) Pirates
4. (9) Wing Commander 2
5. (6) Railroad Tycoon
6. (3) Turrican 2
7. (8) Bundesliga Manager Professional
8. (10) Eye of the Beholder
9. (7) Battle Isle
10. (18) Lotus 2
11. (—) Populous 2
12. (—) The Secret of Monkey Island 2
13. (14) Turrican
14. (16) Zak McKracken
15. (12) Sonic the Hedgehog
16. (15) EA Hockey
17. (—) Shining in the Darkness
18. (19) Castle of Illusion
19. (—) Gunship 2000
20. (—) Thunder Force 3

RTTACK



United Software
Product Manager
Torsten
Oppermann ist
ein fanatischer
Konsolensportler



EINSAME INSEL

Final Match Tennis
Super Mario World
Super Mario Bros. 3
John Madden Football
EA Hockey

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	13. Monat
Psygnosis	12. Monat
Microprose	53. Monat
Origin	4. Monat
Microprose	13. Monat
Rainbow Arts	10. Monat
Software 2000	3. Monat
SSI	8. Monat
Blue Byte	3. Monat
Gremlin Graphics	2. Monat
Bullfrog	1. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Rainbow Arts	19. Monat
Lucasfilm Games	40. Monat
Sega	5. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Sega	1. Monat
Sega	7. Monat
Microprose	1. Monat
Tecno Soft	11. Monat

SPIEL- AUTOMATEN

TITEL	HERSTELLER
1. Exhaust Note	Sega
2. Solway	Namco
3. Final Lap 2	Namco
4. Streetfighter 2	Capcom
5. Garov Densetsu	SNK

TITEL	HERSTELLER
1. Terminator 2	Midway
2. Sterblade	Namco
3. Steel Jealous	Atari Games
4. Sunset Riders	Konami
5. Block Block	Capcom

TITEL	HERSTELLER
1. Terminator 2	Midway
2. Grand Prix Star	Jaleco
3. Streetfighter II	Capcom
4. Exhaust Note	Sega
5. Sunset Riders	Konami

LESERHITS

Amiga

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Bundesliga Manager Professional
4. Battle Isle
5. Lotus

Atari ST

1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Populous 2
5. Dungeon Master

C 64

1. Pirates
2. Turrican 2
3. Zak McKracken
4. Turrican
5. Ultima 6

MS-DOS

1. Wing Commander 2
2. Monkey Island
3. Lemmings
4. Monkey Island 2
5. Railroad Tycoon

Handheld

1. R-Type
2. GG Shinobi
3. Simpsons
4. Gargoyle's Quest
5. Parodius

Mega Drive

1. EA Hockey
2. Shining in the Darkness
3. Sonic
4. Castle of Illusion
5. Thunder Force 3

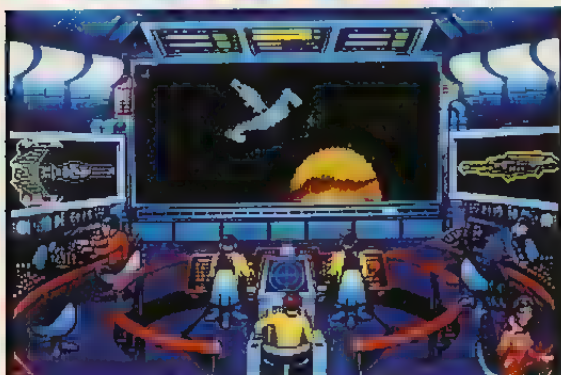
OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
Tel. 07 11/8568534

VERKAUFSHITS

1. Bundesliga Man. Professional Software 2000	6. Lotus Esprit Turbo Challenge II Gremlin Graphics
2. Formula 1 Grand Prix Microprose	7. Silent Service II Microprose
3. Lemmings II Psygnosis	8. Monkey Island II Lucasfilm Games
4. Battle Isle Blue Byte	9. Eye of the Beholder II SSI
5. Populous II Bullfrog	10. Wing Commander II Origin

Faszinierend, Käpt'n



Die Enterprise muß sich im All mit Piratenbanden rumschlagen

Star Trek

25th Anniversary

Das 25jährige Jubiläum war eigentlich schon 1991, und so läuft das neueste *Star Trek*-Spiel mit etwas Verspätung ein. Dafür verspricht es, Action und Adventure der Fernsehserie zu verbinden.

Star Trek: 25th Anniversary, das wir im folgenden nur kurz *Star Trek* nennen wollen, ist in sieben Episoden aufgeteilt. Fast jede Episode hält sich an folgendes Format: Die Föderation erteilt der Enterprise einen Auftrag. Kirk läßt das entsprechende Sonnensystem anfliegen und trifft dort auf ein Feindraumschiff. Es folgt eine 3-D-Weltraum-Action-Sequenz ähnlich *Wing Commander*. Da-

nach wird gebeamt, entweder auf einen Planeten oder an Bord eines anderen Schiffs. Hier spielt Ihr dann eine Adventure-Sequenz, ähnlich den Sierra- oder Lucasfilm-Spielen.

Die einzelnen Missionen drehen sich um ganz unterschiedliche Dinge. Da muß Kirk einen Planeten von "Dämonen" befreien, ein gekidnapptes Schiff der Föderation

retten, ein Alien-Schiff, das auch die Romulaner haben wollen, entrümpeln oder sich mit einem leibhaftigen Gott und gleichzeitig mit Klingonen herumschlagen. Alle Missionen sind inhaltlich völlig neu, gäben also jeweils Stoff für eine brandneue TV-Episode ab.

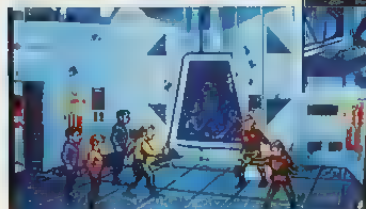
Gesteuert wird das Spiel am besten per Maus und Tastatur. Während die Adventure-Szenen sich alleine mit der Maus

spielen lassen, ist bei den Action-Szenen die Tastatur für einige Zusatzfunktionen notwendig. Kommandos werden in jedem Fall über Bildsymbole gegeben. An Bord der Enterprise kann man beispielsweise Scotty das Schiff reparieren-, Chekov und Sulu navigieren oder Uhura funken lassen. Mr. Spock guckt auf Wunsch in seine "Wundertüte" und fragt den Computer der Enterprise nach



Das verheißt nichts Gutes: Ein romulanisches Kriegsschiff taucht auf.

Wer zieht schneller? Es lohnt sich, den Phaser schußbereit zu haben.



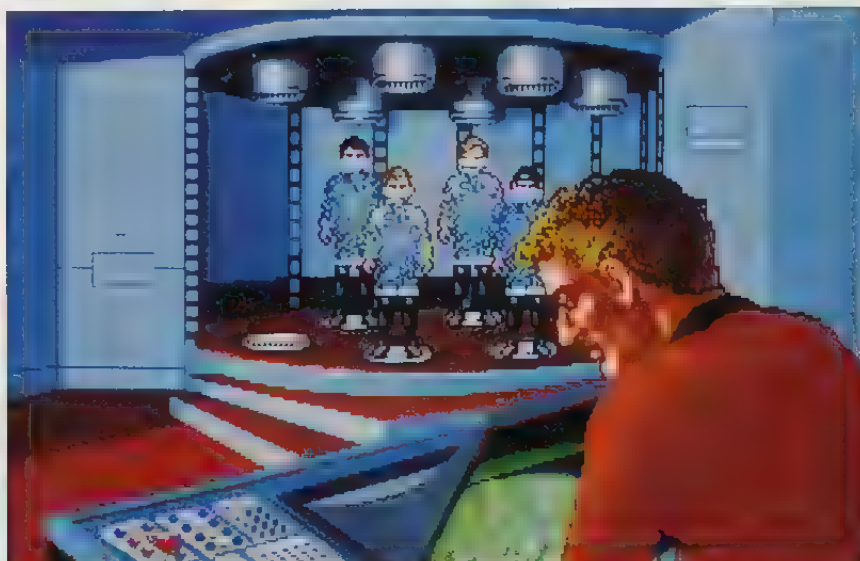
Harry Mudd, ein alter Bekannter, hat ein Alien-Raumschiff entdeckt



Ein Admiral der Föderation erteilt einen neuen Auftrag...



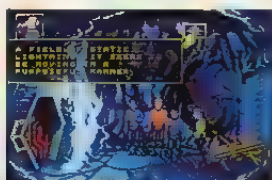
... und verteilt am Ende der erfolgreichen Mission die Punkte



Ist er's oder ist er's nicht? Trotzdem kommt auch das Spiel ohne ein "Beam me up, Scotty" nicht aus.



Ein finsterner Klingonen-Admiral auf dem Bildschirm



Spock's Tricorder bekommt Arbeit: Eine unbekannte Lebensform



Der Landungstrupp der Enterprise auf einem fremden Planeten



Eine Gruppe Klingonen versperrt Kirk & Co den Weg



Im All ist mal wieder ganz schön was los



Lauszig: Ein Sonnenaufgang auf einem fernen Planeten.

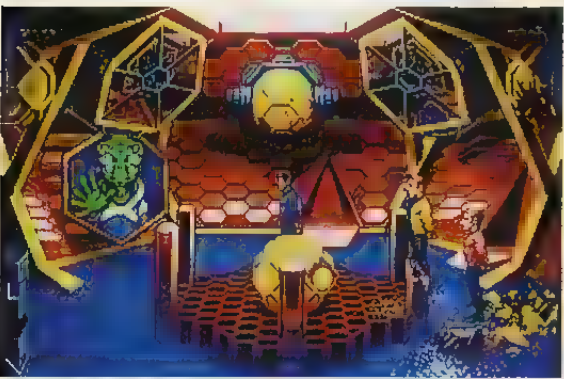
allen gewünschten Daten ab. In den Adventure-Szenen steuert Ihr Captain Kirk, der immer von Spock, Pille und einem Sicherheitsoffizier begleitet wird. Kommandos werden hier über ein Symbolmenü gegeben, mit dem Ihr Gegenstände ansehen, nehmen und benutzen, sowie mit anderen Leuten reden könnt. Spock und Pille haben jeweils ihre "Tricorder" dabei, die man zum Scannen von Gegenständen und Personen benutzt. Auch ein "Phaser" und ein "Kommunikator" fehlen nicht in der Ausrüstung.

Am Ende einer Mission sagt ein Admiral der Föderation, wie Ihr abgeschnitten habt. Wenn

Ihr die Mission zwar beendet, aber nicht alles entdeckt und gelöst habt, gibt es weniger als hundert Prozent Erfolgsquote. Je nach Quote erhält Eure Crew Erfahrungspunkte, was sich in verbesserten Fähigkeiten im Raumkampf niederschlägt. Natürlich darf der übliche witzige Dialog zwischen McCoy und Spock am Ende einer Mission nicht fehlen.

Star Trek läuft auf allen PCs mit EGA- oder VGA-Karte. Unterstützt werden alle Soundkarten: von AdLib über SoundBlaster bis Roland. Auf der Festplatte werden 8 Megabyte benötigt, ein AT mit 12 MHz oder mehr ist dringend zu empfehlen.

bs



Ein freundlicher Gruß über den Bildschirm: Was mag wohl an Bord dieses Alien-Schiffes passiert sein?

Tips für alle Missionen:

Demons World

Die richtige Einstellung am "Eclipse-Computer" ist, alle drei Schieber in die Mittelposition (nur je eine Lampe leuchtet) zu bringen. Um an die Dinge im Glaskasten zu kommen, Benutze-Symbol, Kirk und den Kasten anklicken.

Hijacked!

Den "Phaser Welder" lädt man, indem man das Benutze-Symbol, dann den grünen Phaser, dann den Welder anklickt. Man muß in dieser Mission nicht immer schießen, um erfolgreich zu sein.

Love's Labour Jeopardized

Den Gegenvirus erzeugt man mit NH3 plus Virus. Isolierband findet man im Maschinenraum ganz links hinter einer Klappe. Hinter der Klappe ganz rechts ist der Lüftungsschacht.

Another Fine Mess

In dieser Mission häufig den Benutze-Befehl mit den Personen ausführen, Tricorder alleine helfen hier oft nicht weiter. Die Linse gehört auf den De-Grimmer.

That Old Devil Moon

Wer kein Mathematiker ist, kann den Code nicht knacken. Abhilfe schafft der Computer der Enterprise, den man über das Zahlensystem der Lucre ("Base Three") befragen sollte. Die Steine draußen untersuchen!

The Feathered Serpent

Der Schlüssel zu mehreren Puzzles sind die Steine, die in der Grube liegen. Der zweite Teil kennt zwei völlig verschiedene Lösungswege, je nachdem, ob man die Tür hinter dem Energie-Monster mit oder ohne Zusatzcode öffnet.

Vengeance

An Bord der Republic kann man nicht viel tun. Für die große Raumschlacht hilt nur Belen!

Selten war ich so gespaltenen Meinung, wie ich ein Spiel zu bewerten habe. Denn im Prinzip ist Star Trek ein fantastisches Programm, das alle Star-Trek-Fans begeistern sollte — aber es ist viel zu kurz. Ich habe es samstags vormittags begonnen und

war am späten Nachmittag fertig — das heißt, fast fertig, denn die letzte Mission ist ein schlechter Witz. Die Raumschlacht gegen vier Schiffe, eines davon ein Enterprise-Clone, ist unmöglich zu schaffen. Mit Einsatz eines Diskmonitors habe ich mich über diese Raumschlacht hinweggemogelt, und dann direkt das Ende des Spiels gesehen, bei dem nicht mehr viel passiert. Die Puzzles in den einzelnen Adventures sind manchmal Denkaufgaben, manchmal aber auch nur sture "Finde den Gegenstand"-Probleme. Grundsätzlich sind es aber zu wenige: Jedes Adventure findet in fünf bis sechs Räumen statt und ist selbst mit wildem Ausprobieren schnell gelöst. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei kaum. Eine Mission, die mehrere Planeten umspannt, bei der man hin- und herfahren

muß, und die sich länger als zwei bis drei Stunden hinzieht, wäre wirklich nicht fehl am Platz. Ansonsten aber Lob für die Programmierung, die das Gefühl der Star-Trek-Fernsehserie grandios eingefangen haben. Schade nur, daß außer Kirk, Spock und

Pille der Rest der Crew auf der Brücke Handlangerdienste ausführen muß und nicht auf den Planeten zum Zuge kommt. Die Grafik ist unter VGA sehr gut gelungen; die Adventure-Szenen wirken durch ihre poppigen Farben sehr seriengetreu. Die Weltraumszenen sind (dank kleinem Bildschirmausschnitt) flott und brauchen sich vor Wing Commander keinesfalls zu verstecken. Mit Sound waren die Programmierer sparsam, aber auch hier "stimmt" alles: Die Titelmelodie, das Transportergeräusch oder Uhuras Sendekennung wurden recht gut nachempfunden. Keine Frage, Star-Trek-Fans brauchen dieses Programm, auch wenn sie es schnell durchspielen. Immerhin kann man ja mehrere Versuche machen, um seine Punktzahl auf hundert Prozent hochzuschrauben.



STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 83% Sound: 78%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr- & schnelle Speicherchips — • 69,—

2 MB-Erweiterung für Amiga • 249,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 159,—

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 298,—

Sound Blaster 2.0

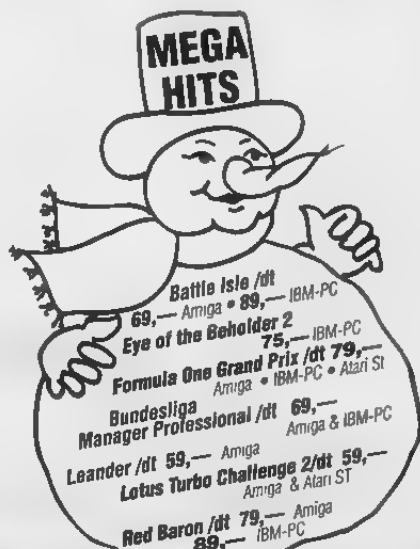
C/MS-Chips • 69,—

COMPUTER-TUNING

Bachler
Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
A 320 Airbus /dt	99,00	V.mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V.mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk /dt	—	37,95	—	—
Centuron - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V.mö	—	V.mö	—
Civilization	—	88,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V.mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2 /dt	V.mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
F'nel Flight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Hamdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Motoman /dt	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	59,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	V.mö	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
Mega Joe Maria /dt	86,95	V.mö	86,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	89,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V.mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	89,95	79,95	89,95	—
Power Monger /dt	89,95	79,95	89,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	69,95	79,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	74,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	84,95	79,95	—
Sorcerer's Apprentice	—	89,95	—	—
Special Forces	V.mö	V.mö	V.mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Start, ght 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V.mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	—	39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turncan 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	39,95	—	—	—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö
Wizardry 7	—	V.mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95



So könnt ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben,
oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5, — DM)
oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.
Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief
unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D-4290 Bocholt

Schwarzer Freitag



Besonders harte Widersacher lauern schon im zweiten Dungeonelevel (Amiga)

Black Crypt

Wohl kaum ein anderes Rollenspiel der letzten 5 Jahre hat so viele Nachahmer gefunden wie der Klassiker *Dungeon Master*. Ob SSI mit *Eye of the Beholder*, Image-works mit *Bloodwych* oder Mindscape mit *Knightmare*, der Oldie inspirierte Rollenspieldesigner gleich dutzendweise. Neu im Reigen der Serie: "Wir eifern dem Oldie nach", ist Electronic Arts *Black Crypt*. Das Programmiererteam Ravensoft, das *Black Crypt* entsann, ist ein Neuling im harten Softwaregeschäft. Weniger neu ist die Hintergrundgeschichte des Ravensoft-Debüts. Der böse Priester Estoroth Paingiver wurde in grauer Vorzeit von den "guten" Magiern des Fantasylandes Astera in eine tiefe Gruft gesperrt. Nach langen Jahren des Friedens erwachen die Lebensgeister Paingivers wieder. Um dem

Finsterling ein für alle Mal die Flausen aus dem Kopf zu treiben, werden vier Helden in die Gruft geschickt. Vier magische Waffen, für jeden Abenteurer eine, müssen gefunden werden, um Estoroth endgültig im finalen Showdown den Garaus zu machen. Bevor Ihr Euch in das Labyrinth begeben, muß die passende Heldengruppe zusammengestellt werden. Zur Wahl stehen vier verschiedene Charakterklassen: Kämpfer, Priester, Magier und Druiden. Für jede Klasse gibt es ein gutes Dutzend verschiedener Heldenbildchen, das Ihr Eurem Wunschcharakter verpassen könnt. Zusätzlich werden die Charaktereigenschaften, z.B. Stärke, Weisheit und Geschicklichkeit, vom Computer "ausgewürfelt". Mit "Bonus"-Punkten dürft Ihr die Eigenschaften der Figur manuell anheben. Ein Kämpfer bekommt

ein bißchen mehr Stärke, beim Magier wird kurzerhand die Intelligenz heraufgesetzt. Habt Ihr Eure Truppe zusammen, alle Bonuspunkte verteilt, und den Helden einen prächtigen Namen verpaßt, geht's los.

Ihr startet die Suche nach den Zaubervaffen und dem bösen Buben im obersten Stockwerk eines zwölf Level tiefen Dungeons. Wie im Vorbild *Dungeon Master* sind die Gänge, in denen Ihr Euch herumtreibt, in 3D zu sehen. Die Gruppe wird per Maus durch die Gänge geklickt, eilige Spielernaturen können die Tastatur verwenden. Am Klassiker orientiert sich auch die Benutzerführung von *Black Crypt*. Alles wird mit der Maus erledigt: Gegenstände einsammeln, Hebel betätigen, Türen öffnen, Schrifttafeln untersuchen und Monster vermöbeln. Sind genügend Monster, die relativ selb-

ständig durch die Gänge huschen, verprügelt worden, steigen Eure Charaktere eine Erfahrungsstufe auf. Die Folge der Beförderung: Die Helden können mehr Schläge einstecken, hauen selbst kräftiger zu und dürfen neue Zaubersprüche lernen. Allerdings bekommen die Magier Eurer Gruppe nicht automatisch nach jeder Beförderung neue Sprüche dazu. Erst müssen unterwegs neue Zauberbücher und Spruchrollen gefunden werden, die Ihr Eurem Formelrepertoire hinzufügt. Insgesamt gibt's drei verschiedene Magiearten: Druidenzauber, Klerikersprüche und Magierformeln. Um einen Zauberspruch auszulösen muß dieser erst gelernt, sprich aus dem passenden Buch gelesen werden. Insgesamt kann jeder Zauberer fünf Zaubersprüche gleichzeitig im Gedächtnis be-



An Brunnen können die Helden ihre Feldflaschen füllen und sich erfrischen (Amiga)

Bei der Verpackung von *Black Crypt* sollte ein Aufkleber angebracht werden: "Vorsicht, nur für Experten". Rollenspielleinsteiger werden schnell die Nerven verlieren und verzweifeln, wenn sie in den verwirrenden Labyrinthen über beinharte Monster-



herden und happe Puzzles stolpern. Profis sehen sich dagegen einer neuen Herausforderung gegenüber, die nicht in ein paar Stunden durchgespielt ist. Die Monster sind zwar schwer zu besiegen; aber zusammen mit der begrenzt erlernbaren Anzahl der Zaubersprüche zwingt Euch das zum Zurechtlegen einer passenden Kampfaktik. *Black Crypt* erreicht zwar nicht ganz den spielerischen Gehalt des Klassikers, aber technisch zieht der Neuling, für meinen Geschmack, locker am Oldie vorbei. Die Mon-

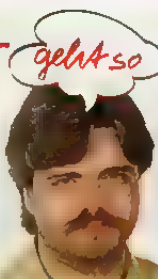
ster und die Verlieswände gefallen mir in puncto Farbenpracht und Abwechslungsreichtum um einiges besser, als die Grafiken von *Dungeon Master*. Zu Beginn sorgt die gewöhnungsbedürftige Benutzerführung für Verwirrung, nach einiger Einarbeitungszeit klickt man sich munter durch die Vielzahl der Optionen. Im Gegensatz zu Michael finde ich die Idee mit den unterschiedlichen Gepäckstücken und der Kleiderordnung nicht hinderlich, sondern eher praktisch — endlich mal genug Stauraum für die unterwegs gefundenen Gegenstände. Anfänger sollten um dieses Hard-Core-Spiel einen riesen Bogen machen. Ehrgeizigen Profispielern geben, die sich nicht zu schnell frustren lassen, sei *Black Crypt* wärmstens empfohlen.



Das Anziehen wird zur Fleißarbeit: Vom Geschmeide bis zur Unterwäsche wollen die Charaktere bekleidet werden (Amiga).



Die Maus dient als Universalwerkzeug. Ob beim Erschaffen eines Charakters, dem Herauspiicken eines Zauberspruches oder dem Kontrollieren eines Gepäckstückes: Es klickt sich leichter mit der Maus.



Mit *Black Crypt* hat sich Electronic Arts wahrlich keinen Gefallen getan. Ich mag zwar anspruchsvolle Rollenspiele mit einem etwas knackigerem Schwierigkeitsgrad, aber bei *Black Crypt* haben die Designer schlichtweg übertrieben. Obwohl das Spiel konzeptionell für den Einsteiger ausgelegt ist, werden Anfänger und sogar Experten durch einen ganzen Berg spielerischer Ungereimtheiten eher verschreckt, denn zum weiter-spielen animiert. Statt, wie im Vorbild, den Spieler langsam an die Benutzerführung, die Puzzles und die Spielumgebung zu gewöhnen, startet *Black Crypt* von Beginn an voll durch. Schon am Ende der ersten Treppe lauert ein Monster, das von der Start-Party nicht zu töten ist. Erst wer ein gutes Dutzend Hebel betätigt, ein paar Fallen entschärft, Illusionswände durchschaut und ein paar Puzzles gelöst hat, bekommt ein Waffe, die gegen den Unhold wirkt. Später kommt's noch dicker: Die Monster sind fast immer zwei Nummern zu groß für die Gruppe. Statt Spielspaß übernimmt hier der Frust die Regie. Ein weiteres, vermeidbares Ärgernis ist die ziemlich verzwickte Benutzerführung. Um

sich vom Klassiker abzuheben, wurde scheinbar krampfhaft nach neuen Ideen gesucht. Die Folge: Im Gewirr der Bekleidungsstufen und der zahlreichen Behälter (Beutel, Rucksack, Schatzkisten und Koffer) wird die Suche nach einem wichtigen

Gegenstand zur elenden Quälerei — vor allem in der Hitze einer Schlacht ("Wo wahr doch noch das Messer?"). Auch die Zaubertormellummelei hätte durchaus besser gelöst werden können. Nur fünf gleichzeitig erlernbare Sprüche sind, besonders in späteren Spielabschnitten, nicht genug und in Kampfsituationen haspelt man sich mühsam durch das Zauberbuch nach einem passenden Kampfzauber. Für meinen Geschmack hat Ravensoft das Klassenziel weit verfehlt. Da helfen auch die witzigen grafischen Gags (z.B. die Magiebarrieren), tolle animierte Monster und ein großes Spielfeld nicht viel. Zudem sei gesagt, daß *Black Crypt* in einem weiteren Punkt der Rollenspielentwicklung hinterherhinkt: Nur ein einziges Dungeon ist nicht genug. Ich vermisse Shops, in denen ich Einkaufen kann, Spielfiguren, die zu einem Schwätzchen bereit sind und eine Oberwelt.

halten. Wollt Ihr einen weiteren Spruch lernen, muß erst Platz geschaffen werden.

Nicht nur mit neuen Zaubersprüchen muß die Gruppe versorgt werden. Der Nahrungsnachschub muß ebenso gesichert sein, wie die Aufrüstung mit neuen Gegenständen. Hier haben sich die Programmierer von *Black Crypt* etwas besonderes einfallen lassen. Es gibt nicht nur, wie aus *Dungeon Master* bekannt, einen "Inventory"-Bildschirm für jeden Charakter, sondern gleich drei. Neben dem obligatorischen Platz im Rucksack gibt es für jede Spielfigur drei "Bekleidungs"-Stufen. In die unterste Stufe passen nützliche Kleindien wie Gürtel, Broschen, Kronen und Ringe. In der zwei-

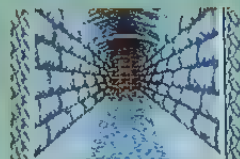
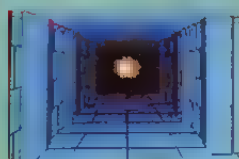
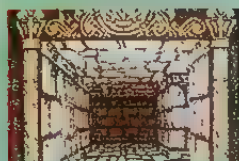
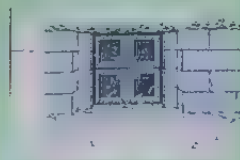
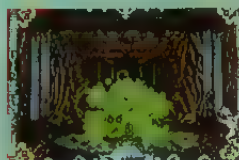
ten Ebene finden Unterwäsche, Hemden, Hosen und Socken ihren Platz. Die letzte Stufe ist für Rüstungsgegenstände. Aus dieser "Dreifach"-Bekleidung ergeben sich manchmal recht eigenwillige Kombinationen: So passiert es, daß der kräftige Krieger einen feschen Zauberring an der zarten Hand trägt, darüber einen Satz Stahlhandschuhe streift und mit so beschützten Griffeln die Streitaxt schwingt.

Das auf drei Disketten verteilte Abenteuer läßt sich übrigens auf Festplatte installieren, zwei Spielstände lassen sich speichern. Damit Ihr Euch nicht in dem Labyrinth verirrt, haben die Programmierer dem Spiel ein "Automapping"-Feature verpaßt. mh

Klassiker & Klones

Seit dem Erscheinen von *Dungeon Master* machten sich gleich mehrere Programmerteams daran, dem Erfolg des Oldies nachzueifern: 3-D-Labyrinthware und sind wieder "in". Am deutlichsten ist die Artverwandtschaft in den Labyrinthen zu sehen. Auch wenn Spiele wie *Amberstar* sich auf komplett andere Spielereignisse bewegen: In den Labyrinthen wird auf das bewährte Vor-

bild zurückgegriffen. Der bekannteste Rollenspiel-Enkel kommt aus dem HauseSSI. Die *Eye of the Beholder*-Saga kommt dem Vorbild, was Grafik und Benutzerführung angeht, am nächsten. Weitere aktuelle Spiele die sich an den Dungeons des Klassikers orientieren: *Knightmare* und *Might + Magic III*, *Abandoned Places*, *Amberstar*, *Wizardry VII* (von oben nach unten).



STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

71%

Grafik: 80% Sound: 53%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Ed.: Thomas Klumpp



Lichtblick



Wer ein anderes Gesicht für seinen Charakter will, klickt sich das Wunsch-Face zusammen (Amiga)

Shadowlands

Wie die Programmierer von *Black Crypt* (Test in dieser Ausgabe) haben sich auch die Designer von Domark's neuem Rollenspiel *Shadowlands* von *Dungeon Master* beeinflussen lassen. Während die *Black-Crypt*-Kollegen sich noch am dichtesten am Vorbild orientierten, beschreiten die *Shadowlands*-Programmierer komplett andere Wege.

Ihr steuert ein Gruppe von vier Helden durch eine Fantasywelt, die nicht in 3D, sondern von schräg oben zu sehen ist. Vor dem Start könnt ihr Eure Wunschgruppe zusammenstellen und die Gesichter der Helden Euren Bedürfnissen anpassen. Ein Klick hier und der Charakter bekommt einen Bart, ein Klick dort und die Haarfarbe wechselt. Habt ihr die Gruppe beisammen, starten die Helden am Eingang zu den *Shadowlands*, die aus drei

verschiedenen Labyrinthen nebst zwei Oberwelten bestehen. Bewegt werden die einzelnen Mitglieder der Gruppe per Maus, wahlweise separat, oder als komplette Mannschaft. Via Menü läßt sich die Anordnung der Gruppe individuell variieren. Dies ist besonders im späteren Verlauf des Spieles wichtig, denn einige Puzzles lassen sich nur lösen, wenn sich die Truppe aufteilt.

So lange ihr Euch im Freien aufhaltet, gibt's mit der Sicht wenig Probleme. Betretet ihr die Dungeons wird's zappenduster. Nur mit Hilfe von Fackeln oder magischen Formeln bringt ihr Licht ins Dunkel — aber es wird immer nur ein Ausschnitt des Labyrinths erleuchtet. Brennen die Fackeln nieder oder läßt der Zauber nach, wird es wieder dunkel. Fast das komplette Spiel basiert auf der Wechselwirkung

zwischen Licht und Schatten. So sind viele Puzzles durch den Einsatz von Lichtquellen zu lösen (z.B. öffnet sich eine Tür erst, nachdem ihr eine Fackel vor einen lichtempfindlichen Sensor haltet). Auch das Verhalten der Monster, die sich in *Shadowlands* tummeln, hängt entscheidend von den Lichtverhältnissen ab.

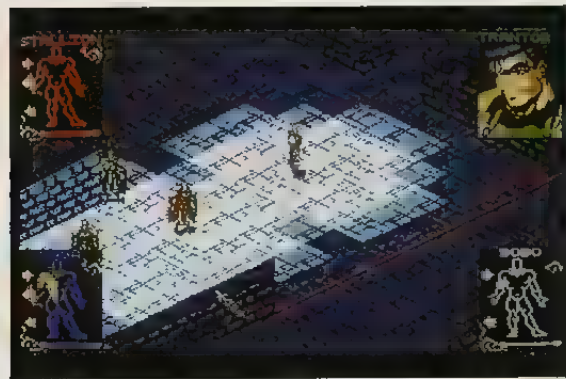
Auf Kämpfe mit Monstern habt ihr nur wenig Einfluß — Prügeleien laufen automatisch ab. Ihr könnt nur verwundete Charaktere aus dem Kampf abziehen oder frische Helden ins Getümmel werfen. Je besser ihr durch die Dungeons tappt, desto schwieriger wird das Spiel. Findet ihr zahlreiche versteckte Schalter und löst jedes Rästel, warten später dickere Monster und härtere Fallen auf Euch. Wer schlechter spielt, hat's dafür einfacher. mh

Die Programmierer

Diese Burschen um Dean Lester (ganz rechts) haben sich *Shadowlands* einfallen lassen. Statt einfach abzukupfern, hat man sich ein paar neue Spieleinheiten ausgedacht. An der deutschen Version und an einer ST- und PC-Fassung wird ebenso fleißig gewerkelt, wie an besonderen Datendisketten, die für Rollenspielnachschub sorgen sollen.



In dieser Oberwelt startet ihr das Abenteuer



Um einige Puzzles zu lösen, müssen die Charaktere einzeln gesteuert werden (Amiga)

Das nenn ich innovativ. Statt einfach abzukupfern, haben sich die Programmierer von *Shadowlands* richtig was Neues einfallen lassen. Zwar ist die leicht zu erlernende Benutzerführung via Maus, deutlich von *Dungeon Master* inspiriert, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten. Mag dem einen oder anderen das automatische Kampfsystem und das Fehlen eines "Automappers" schwer im Magen liegen, die beiden Mankos werden durch zahlreiche Spielfinessen dicke wieder wett gemacht. Für "Hack'n'Slay"-Fanati-



ker bietet *Shadowlands* kein großes Betätigungsfeld. Dafür bekommen Tüftler und Puzzelfans ausgiebig Gelegenheit, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Besonders die Idee mit den "Licht"-Rätseln ist brillant und hervorragend im Spiel umgesetzt. Versteckte Extras und verborgene Räume sorgen für gepflegte Abwechslung. Der Schwierigkeitsgrad, der sich an Eurer Leistung orientiert, läßt Einsteigern viel Freiraum und bietet Experten eine echte Herausforderung. Rollenspielherz, was willst du mehr.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Domark, Zirkapre: 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 85 %
Grafik: 71 % Sound: 60 %
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Ultima Underworld

The Stygian Abyss



**Beinahe schon virtuelle Realität...
Die absolute Neuheit im Bereich der
3D-Dungeonspiele!**

In diesem Spiel werden Sie nicht mehr beim Laufen, Schwimmen, oder Springen unterbrochen, denn sämtliche Mauern, Wände, Objekte werden komplett dreidimensional in übergangslos fließender Grafik dargestellt!

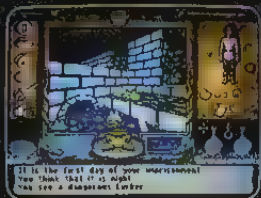
Suchen Sie nach Hinweisen und Gegenständen, lösen Sie Rätsel, und bekämpfen Sie gefährliche Monster. Egal ob Sie nach oben, unten oder einfach nur geradeaus sehen - Ihre Umgebung bewegt sich mit!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss

Sie werden Ihren eigenen Augen nicht trauen!



Aktuelle Titelbilder sind nicht gleichbleibend!



ORIGIN
We create worlds

Distributed by
**MINDSCAPE
INTERNATIONAL**

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2, Tel.: 021 31/60 70, Fax: 021 31/60 71 12

Der Einsteiger



Fallgatter, feuerspeiende Steinköpfe, rasante Äxe und fliegende Videokids — im Videorecorder ist die Hölle los

Videokid

Der kleine Billy wird beim Ausprobieren des neuen Videorecorders in die elektronischen Eingeweide des verzauberten Geräts gesaugt. Ein oberböses Monster schickt den kleinen tapferen Jungen in fünf Videowelten, die dieser schießenderweise durchlaufen und -fliegen muß (er kann nämlich auf einem Luftteppich durch die Landschaft düsen). Als da wären: das Mittelalter, der Wilde Westen, eine Science-fiction-Welt, Chicago und das fürchterlichste Horrorszenerario mit entsprechenden Monstern. Ihr folgt einer automa-

tisch scrollenden Route durch jeweils vier Abschnitte pro Welt. Unterwegs begegnen Euch zahlreiche Level-abhängig gestylte Gegner. Ritterformationen und hinter Fenstern versteckte Wild-West-Gangster müßt Ihr mit einer Eurer Schußvariationen treffen. Verschiedene herumfliegende Extras, die bei Beschuß Ihre Wirkung verändern, versüßen Euch das Actionleben: stärkere Durchschlagskraft, Schnellschuß, ballern in vier Richtungen oder diagonal. Um die beste Kombination zu behalten, könnt Ihr an Extras auch ganz friedlich



Je mehr Geier, desto schneller habt Ihr 'nen Knoten im Finger

Videokid läßt sich schlecht mit Spielen des Turrican-Genres vergleichen. Ihr folgt einer vorgegebenen Route und müßt aufpassen, diese und jene versteckten Extras noch zu ergattern, ohne deshalb zwischen Wand und näherkommendem Bildschirmrand zerquetscht zu werden. Die Kombination aus Feinformationen, verteilten Extras und Länge der extrem hektischen, aber abwechslungsreichen Levels ist ideal für jeden Ballerfan. Selbst der weniger geübte Freak erhält genügend Motivation, stetig von neuem zu beginnen, da die Gegner meist fair platziert und auf je-



den Fall zu schaffen sind. Eine Runde ohne irgendwelche Treffer zu bestehen, ist allerdings unmöglich.

Glücklicherweise wird Eure Lebensenergie beim Betreten eines neuen Spielabschnitts automatisch aufgefrischt. Ein stures Auswendiglernen der Levels ist nicht möglich, da Euch panisch viele und verwirrende Elemente auf Eurer Weltentour begegnen. So bietet Videokid auch für den Profi-Ballerfan eine rasante Herausforderung. Eindeutig ein irres Highlight in der Flut mittelmäßiger bis überdurchschnittlicher Ballerspiele.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

73%

Grafik: 77% Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Power-Tip:
Schrägschuß ist die beste Waffe!

vorbeifliegen. Smart-Bomben solltet Ihr allerdings unbedingt auf sammeln; sie dienen dazu, alle auf dem Bildschirm befindlichen Monster mit einem Druck auf die Space-Taste zu vernichten.

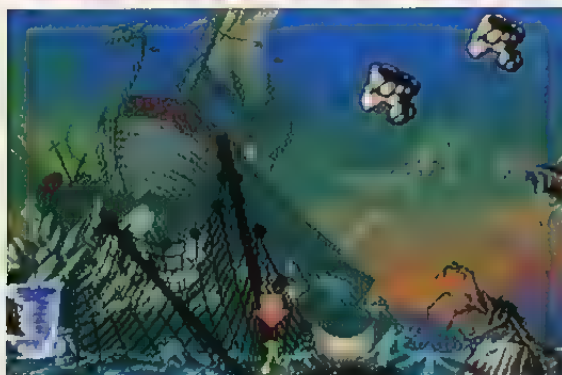
Am Ende jedes Levels gibt's eine besondere Herausforderung. Entweder begegnen Euch gewaltige Schwärme von Monstern eines Genres oder ein bildschirmfüllender Obermotz fordert Geschicklichkeit und Feuerzauber heraus. ri

— manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar
von Thalio



Eule mit Weule



Am unteren Rand des Bildschirms lacht Euch ein Zaubertrank an. Stärkere Feuerkraft ist das Ergebnis eines Rendezvousmanövers.

Agony

Nach vielen Ankündigungen und verschobenen Erscheinungsdaten ist Psychosis' *Agony* nun endlich fertig geworden. In dem Horizontal-Scroller steuert Ihr eine animierte Eule durch mehrere mit bitterbösen Gegnern bewohnte Levels. Fliegende Fische, Totenköpfe, Minidrachen, Spinnen, berittene Elfen und andere skurrile Monster stellen sich Euch, meistens in einer Formation, in den Weg. Die Hintergrundgrafik besteht aus mehreren Parallax-Ebenen; gegen die Schiffswracks, Drachenskelette und Wasserfälle kann unser geflügelte Freund zum Glück nicht stoßen. Das Ausweichen beschränkt sich lediglich auf einige versteckte Monster, die sich erst auf den letzten Drücker auf Euch stürzen. Am Ende jedes Levels wartet jeweils ein hartnäckiger Obermütz auf Euch, bei dem Eure sämtlichen Geschicklichkeitsreserven gefordert werden. Einige der Bösen können sogar schießen; die meisten bevorzugen allerdings ein plötzliches Vorschnellen auf Eure unvorbereitete Eule. Zum Glück könnt Ihr die fliegenden, schwimmenden und hängenden Bösewichter mit Eurem gefährlichen Eulenultrashall vernichten. Einige besonders eklige Monster hinterlassen kleine farbbige Flaschen, die nach auf sammeln Euren Ultrashall verstärken. Der Schuß wird damit breiter und stärker. Habt Ihr die höchste Schallfrequenz erreicht, bekommt Ihr

nacheinander zwei um die Eule fliegende Schwerter zugeleitet, die alle Monster, die sie berühren, zu Staub machen. Verliert Ihr ein Leben, gehen diese netten Extras leider flöten. In verzwickten Stellen der Levels findet Ihr noch einige Zauberspruchrollen. Mit ihnen könnt Ihr für einen begrenzten Zeitraum bestimmte Extrawaffen aktivieren. Wenn Ihr den Feuerknopf einige Sekunden lang gedrückt haltet, öffnet sich ein kleines Menü, aus dem Ihr die aufgesammelten Spruchrollen aktivieren könnt. Rückwärtsschuß, Feuerbälle (Phoenix läßt grüßen) und kleine Bömbchen stehen auf dem Menü. Die Brenndauer dieser Feuerverstärker (eignen sich besonders gut für die Obermütze) pendelt zwischen fünf und zehn Sekunden. Der aktuelle Countdown wird in der oberen linken Ecke angezeigt. Die übrigen Extras (Ultraschallverstärkung, Schwertsatelliten) bleiben so lange erhalten, bis Ihr Eure Federn laßt. Drei Leben habt Ihr, Continues gibt's leider keine. *ri*

An Grafikern und Sampler-Profis wird es Psychosis wohl nie mangeln. *Agony* ist nur so vollgepfropft mit edlen Titeln, Zwischengrafiken und verschwenderisch verwendeten Soundsamples; spielerisch wird aus der technischen Supereule eher ein gemächliches Brathendel. Am meisten vermisse ich eine gesunde Portion Abwechslung. Nette Extras — gut; flottes Scrolling — schön, aber die ewig wiederkehrenden vierfarbigen Feind-



formationen mit immer denselben Sprites langweilen auf Dauer. Außerdem muß man mit seinem Joystick schon eine mentale Verbindung haben, um manche Angriffe überstehen zu können. Einige Gegenformationen erscheinen so dicht aufeinander, daß man sich mit Mühe und Not einen monsterlosen Kanal freischießen kann. Bereits im zweiten Level geht's tierisch hektisch und streckenweise eine Spur zu unfair zu.

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Psychosis, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 70% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

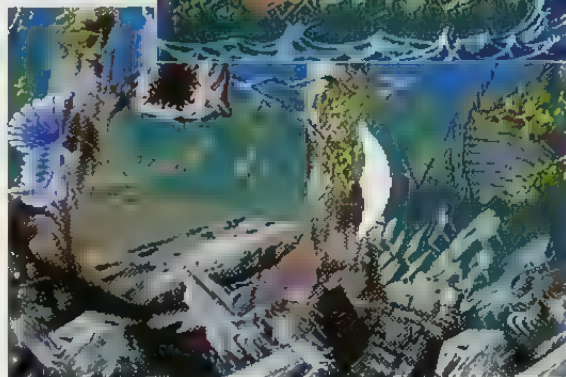
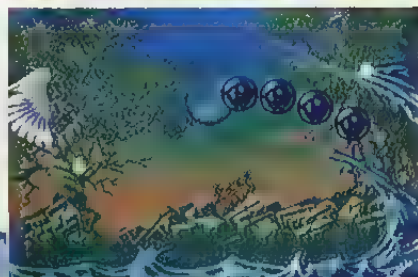
ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Power-Tip: Dieser Obermütz ist nur an der Stirn verwundbar. Bleibt immer in Bewegung.



Schwärme fliegender Monster flattern Euch gerne vor die Kämme



Beeindruckend: Nach jedem Level gibt's ein fantastisches Bildchen zu sehen.



imperator

DAS MITTELALTER RUFT ...

Sie sind gefordert, Ihre ganze Persönlichkeit in die Waagschale zu legen. Die Mechanismen der Macht auf politischer, militärischer und wirtschaftlicher Ebene in den Griff zu bekommen, verlangt mehr, als ein paar simple Rechenaufgaben. Der Thron des "Imperators" liegt zum Greifen nahe...



FROG-SOFT
R. Gutowski
Merlauerstraße 7a
4150 Krefeld
Tel. 02151/390071
Fax. 02151/390072

Distributor BRD

Hersteller und Vertrieb

ALGORITHMS

Algorithms EDV-Software GmbH
Fockeburggasse 49 1100 Wien
Tel. 0222/6021962 Fax. 0222/6021963



Gudrunstraße 158
1100 Wien
Tel. 0222/6022618

Distributor ÖSTERREICH

Unterstützt alle gängigen Super-VGA Karten bis zu 1024*768 Punkten bei 256 Farben.



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

AMIGA/ATARI

Abandoned Place	DA	76,90	A.A.
Agony		A.A.	A.A.
Amberstar		A.A.	A.A.
Big Run	DA	64,90	64,90
Black Crypt	DA	64,90	A.A.
Black Gold	DV	69,90	69,90
Chaos Engine		A.A.	A.A.
Cruise for a Corpse	DV	69,90	69,90
Devious Design		64,90	64,90
Double Dragon 3	DA	64,90	A.A.
Elvira Arcade		64,90	A.A.
Final Fight	DA	64,90	64,90
First Samurai		76,90	64,90
Formula One GP	DA	76,90	A.A.
Fuzzball		55,90	A.A.
Gobliins		A.A.	A.A.
Godfather	DA	69,90	A.A.
Hudson Hawk	DA	64,90	A.A.
Indy Heat		A.A.	A.A.
Kid Gloves 2		A.A.	A.A.
Knightmare	DA	69,90	69,90
Leander	DA	76,90	A.A.
Lemmings	DA	64,90	64,90
Lemmings Data	DA	59,90	54,90
Lethal Excess	DA	69,90	A.A.
Mercenary 3	DA	69,90	69,90
Populous 2	DV	69,90	A.A.
Realms	DA	69,90	69,90
Robocop 3D	DA	64,90	A.A.
Shadowlands		A.A.	A.A.
Soul Crystal	DA	69,90	A.A.
Space Ace 2	DA	76,90	A.A.
Tip Off	DA	64,90	64,90
Titus The Fox		A.A.	A.A.
Video Kid	DA	64,90	A.A.
Vroom	DA	69,90	A.A.
Wayne Gretzky 2		69,90	A.A.
Wizkid		A.A.	A.A.
Wolfchild	DA	64,90	64,90
WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90



Große Osteraktion!

IBM/PC

25th Cent. Star Trek	DA	76,90	A.A.
A-Train		A.A.	A.A.
Air Duel		A.A.	A.A.
Air, Land & Sea	DA	89,90	
Battle Isle	DV	89,90	
Buck Rogers 2		69,90	
Cadaver		82,90	
Civilisation		89,90	
Conquest of Longbow	DA	89,90	
Darklands		A.A.	
Elvira 2 Adv.	DV	89,90	
Elvira Arcade		64,90	
Eye of the Beholder 2		76,90	
F-15 Strike Eagle 2	DA	82,90	
F-15 Mission 1		44,90	
Godfather	DA	69,90	
Gods	DA	76,90	
Home Alone		A.A.	
Kaiser	DV	99,90	
L'Empereur		99,90	
Leis. Suit Larry 5	DV	89,90	
Lemmings	DA	82,90	
Lemmings Data	DA	59,90	
Mad TV	DV	89,90	
Might & Magic 3		89,90	
Monkey Islands 2		76,90	
Novas 9		89,90	
Paperboy 2	DA	64,90	
Police Quest 3	DV	89,90	
Rocketeer		A.A.	
Secret Weapon of ..		89,90	
* P 38 Lighting		44,90	
Space Shuttle		A.A.	
Tennis Cup 2		A.A.	
Turn it 2		A.A.	
Uncharted Waters		119,90	
Wayne Gretzky 2		69,90	
Wing Commander 2		89,90	
* Mission 1		54,90	
Wizardry 7		A.A.	

NACHNAHME 9,-
VORKASSE 4,-

SERVICELEISTUNGEN:

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

DA= DEUTSCHE ANLEITUNG

DV= DEUTSCHE VERSION

Bestellungen ab DM 100,-
versandkostenfrei!

GAMEBOY

Battletoads	74,90
Bubble Bobble	84,90
Final Fantasy 2	A.A.
Mickey's Dang. Chase	74,90
Navy Seals	64,90
Pac Man	74,90
Rescue of Blobette	54,90
Robocop 2	A.A.
Snoopy	54,90
Turncan	64,90

MEGA DRIVE

GA Hockey	119,90
F 22 Interceptor	109,90
Golden Axe 2	109,90
Masters of Monsters	A.A.
Mickey Mouse Fant.	119,90
Quakshot	109,90
Sonic the Hedgehog	109,90
Shining in the D.	139,90
Streets of Rage	109,90
Turncan	119,90

VERSAND - Wir sind für Sie da in:

Hessen Tel. 06196-84747 Fax 06196-82467 Mo-Fr 10-19 Uhr Sa 10-13 Uhr	Nordrhein-Westfalen Tel. 02195-7758 Fax 02195-30267 Mo-Fr 17-21 Uhr Sa 14-17 Uhr *	Schleswig-Holstein Tel. 0461-93796 *
Bayern Tel. 08029-7192 Fax 08029-7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa 10-14 Uhr	Rheinland-Pfalz Tel. 06232-35010 Fax 06232-26025 Mo-Fr 9-19 Uhr Sa 9-13 Uhr	Baden-Württemberg Tel. 07171-68983 Mo-Fr 18-22 Uhr Sa 10-14 Uhr *

Besuchen Sie uns auf der Amiga '92 in Berlin!

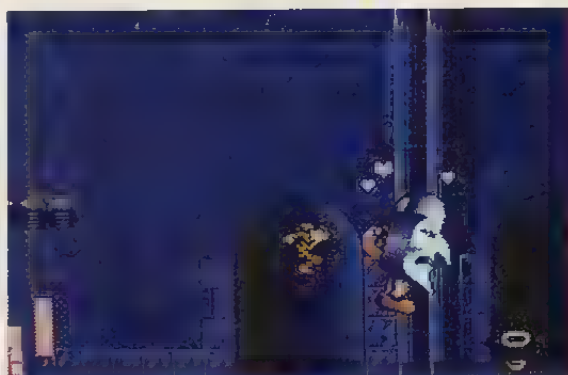
LADENGESCHÄFTE

Wir sind für Sie da in:

W-4100 Duisburg	W-6450 Hanau	W-6200 Wiesbaden	W-6700 Ludwigshafen
W-8750 Aschaffenburg	W-8900 Augsburg		



Herzensbrecher



Um das Portal zu Eurem Land zu öffnen, müßt Ihr zuerst den Clock Tower erklimmen

Harlequin

Als der *Harlequin* in seine Heimat zurückkehrt, findet er das Land Chimerica in totalen Chaos wieder. Auf dem Schild an einem Tor steht geschrieben "Außer Betrieb wegen gebrochenem Herzen". *Harlequin* macht sich nun auf die Suche nach den vier Teilen des zerbrochenen Herzens, damit sich das Land wieder regnet. Der Spaßmacher besteht 23 scrollende Jump'n'Run-Level, in denen er versteckte Schalter findet, die alle umgelegt werden müssen, um in die nächste Spielebene vorzudringen. Ihr seht das Geschehen

ständig von der Seite; *Harlequin* kann laufen, springen und sich an Haken oder Seilen festhalten. Damit er sich gegen herumwuselnde Monster zur Wehr setzt, sprudelt bei Knopfdruck eine Herzfontäne aus seinem Körper. Beschießt Ihr auf diese Weise im Level versteckte Fragezeichen, regnet's Extras: Mit Hilfe eines Regenschirms schwebt Ihr tiefe Abgründe ohne Schaden zu nehmen herab. Eßt mehr Fisch, dann schwimmt Ihr unter Wasser, ein Hamburger frischt Eure Lebensenergie auf, die Ihr bei Monsterkontakt verliert. *ri*

Die 23 unterschiedlich aufgemachten Levels werden so manchen Joystick-Freak herausfordern. Verschiedene Geschicklichkeitstests und viele ständig hinzukommende Elemente motivieren zum Einlösen aller drei verfügbaren Continues. Nervig ist zwar, daß manche Szenarien etwas unübersichtlich und damit schwer zu bestreiten sind, das



mindert den Spielspaß aber kaum. Grafisch hat *Harlequin* einiges zu bieten, angefangen von riesigen Pyramiden über Wasserhöhlen bis hin zum Inneren eines Uhrwerks. Musikstücke und Soundeffekte überzeugen leider nicht so ganz, insgesamt kann ich *Harlequin* aber guten Gewissens jedem Geschicklichkeitsfan empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Gremlin, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 64%

Schwierigkeit: mittel

70%

Sound: —

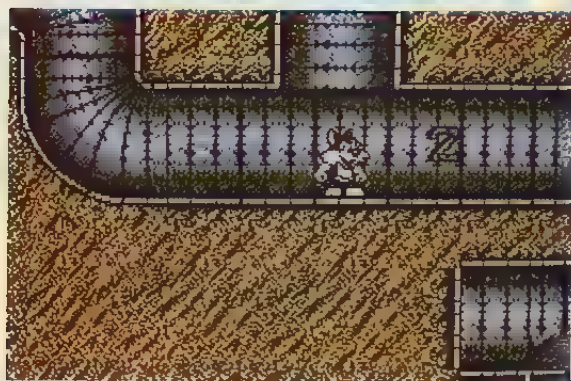
ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Fix und Foxi



Den Untergrund von Paris sollte man kartographieren; ein seitlicher Irrgarten

Titus the Fox

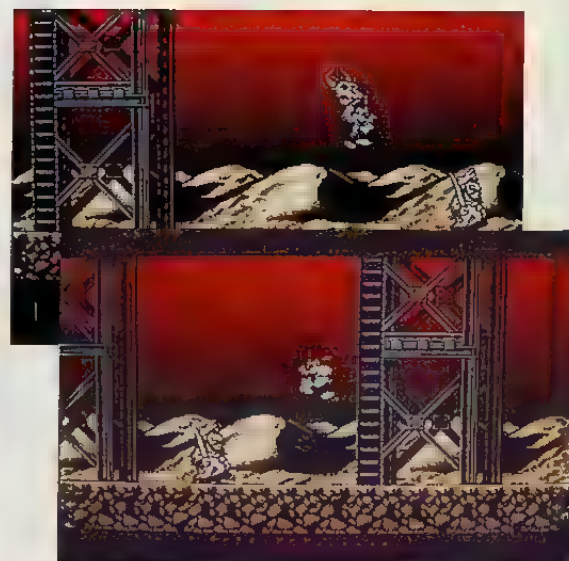
Die fixe Füchsin Foxy, Reporterin des Fox & Locks Magazins, reist in die Steppe, um die seltene Spezies des Wüstenfuchses aufzuspüren. Bei ihren Untersuchungen wird sie allerdings von den Kämpfern eines Schelchs entführt und fristet ihr Dasein nun im Harem des Shah Hassan. Ihr Freund Titus (Spitzname *The Fox*) fackelt nicht lange und beginnt eine gefährliche Jump'n'Run-Rettungsaktion. 16 Levels, von Paris nach Marrakesh und wieder zurück, weicht ihr verrückten Menschen und Tieren aus und versucht das Ende des jeweiligen Abschnitts zu erreichen. Eure Stärke liegt in Eurer gewaltigen Sprungkraft. Um sich der lästigen Level-Bewohner zu entledigen, könnt ihr herumliegende Gegenstände aufnehmen und den Bösewichtern entgegenwerfen. Da liegen z.B. Kisten, Flaschen, und Tierschä-

del herum. Extras wie man sie aus anderen Jump'n'Runs kennt, gibt's nicht, dafür könnt ihr ein eingesammeltes Objekt für späteren Gebrauch aufbewahren. Beispielsweise ein fliegender Teppich, der sich, wenn man ihn von einer hohen Plattform wirft, ausbreitet und



Auf Knopfdruck pfeffert ihr Gegenstände in feindliche Mägen

viel Platz für den behaarten Passagieren bietet. So könnt ihr auf einfache Weise Hindernisse und Widersacher überfliegen. Mit eingesackten Trampolinen oder Gummibäl-



Ausweichen ist angesagt, mit leeren Händen seid ihr hilflos. Mit einem Tierschädel sieht die Sache aber schon wieder ganz anders aus.

len verdoppelt sich Eure Sprungkraft. Schleppt ihr diese günstig verteilten Tools unter vorher unerreichbaren Plattformen, hüpft Titus nun mühelos dorthin. Der Lohn der Ackerei: Meistens wartet eine Bonussektion. Habt ihr weder Gummibälle noch ein Trampolin im Gepäck, rücken solche Plattformen durchs Aufeinanderstapeln von Kisten und ähnlichen Behältnissen in erreich-

bare Nähe. Neben Bonusplattformen findet ihr an schwierig zugänglichen Stellen kleine sternförmige Felder, die dem Titelhelden wichtige Lebensenergie spenden. Bei jeder Berührung mit einem Bösen wird Euch nämlich jeweils einer von den ursprünglich 16 Hit-Points abgezogen. Drei Leben und eine Paßwortoption für jedes Level erleichtern Euch den Rettungsakt in Ägypten. *rl*

STECK
BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

73 %

Grafik: 77 % Sound: 63 %

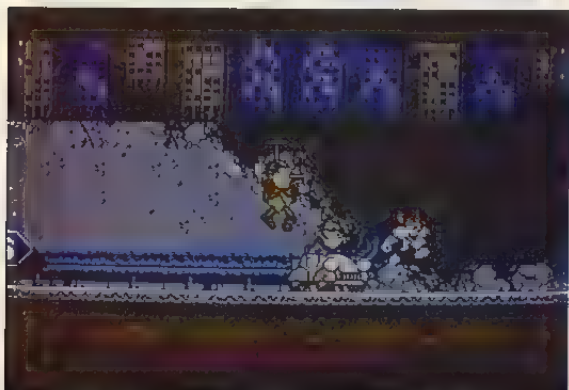
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Achtet auf Eure Energieleiste, schnell ist ein Leben futsch

Titus the Fox stellt in einigen Punkten klar einen Fortschritt zum Vorgänger *Blues-Bröthers* (Test in der Ausgabe 12/91). Rasantes 32-Farben-Scrolling in alle Richtungen, witzige Animationen und wirklich gut gelungene Grafiken sowie toller Sound tragen dazu bei, daß der Spaß bei der Hektik auf dem Bildschirm nicht verloren geht. Spielerisch finde ich einige der Levels allerdings ein wenig dünn.



Zum einen hätten ein paar mehr versteckte Gags (à la Mario) dem Ganzen mehr Würze verpaßt, zum anderen werden bereits die mittleren Levels höllisch schwer. Da freut man sich über die Paßwortoption. Insgesamt hätte ich mir mehr vom *Blues-Bröthers*-Nachfolger erwartet, aber *Titus the Fox* ist auf alle Fälle ein solides, gut durchdachtes Spiel, das man ruhigen Gewissens einlegen kann.

Super

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

SPIELE-TESTS

Marken-Technik
DM 6,50
SS 50,- € 6,50
La. 50,- € 6,50

Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!

Dein Geschenk!



Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!

- ☺ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
 - ☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
 - ☺ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
- POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Ever Geschenk! Es lohnt sich...**

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Ab in die Post!

Her mit Abo + Geschenk!

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

→ 4/91 Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber,

Zum Töten verführt

→ 6/91 Birds of Prey, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3

→ 7/91 Jubel, Trübel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an

→ 8/91 Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtestest

→ 9/91 Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-La-Mania - die sensible Software

→ 10/91 Software des Grauens, Battle Isle - der Strategieknüller, Populous 2

→ 11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans

→ 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich

→ 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

→ 2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7

→ 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

Stück: _____

Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

→ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)

→ 1/91 (Tips&Tricks)

→ 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)

→ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Summe: _____ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle _____ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: _____ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert)

Gesamtrechnungsbetrag _____ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingsspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will: ☐ Tranlar ☐ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10043

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt & Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp: _____

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

SCHREIB MAL WIEDER

Bitte mit Stammbaum

Ich habe Euch einen Vorschlag zu machen: In allen Berichten liest man von Programmerteams, Softwarefirmen und Vertriebsfirmen. Sicherlich kennt Ihr auch z.B. aus dem Spiegel diese Baumdiagramme, in denen Konzerne mit ihren Anteilen an anderen Firmen übersichtlich dargestellt werden. Auch wenn Programmerteams schnell wechseln (z.T.), wäre es zumindest mit einer großen Hilfe, wenn Ihr in einem Heft eine Tabelle abdrucken könntet, aus der ersichtlich ist, welche Teams was wo programmieren, wer das Label stellt, usw.

Roman Blöth, Sche benhardt

Bevorzugung

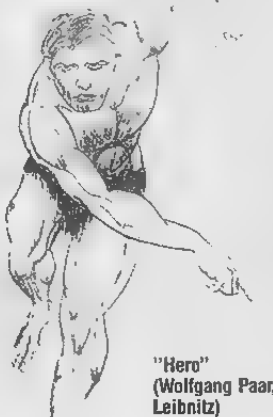
In Ausgabe 12/91 habt Ihr das Spiel Super Mario Bros. 3 getestet. Wie erwartet, gab es auch diesmal wieder eine unverschämte dreiste Überbewertung. In einer der vorigen Ausgaben hat ein Leser Euch in diesem Punkt kritisiert; ich stimme ihm voll und ganz zu. Ihr könnt Euch nun nicht mehr herausreden. Ihr bevorzugt Konsolen, wo es nur geht! Ich habe mir dieses Spiel selbst mal im Kaufhaus angeschaut. So etwas Ödes, Hingeloses und Sinnloses habe ich seit der Erfindung des Game Boys nicht mehr erlebt. Die Grafik ist schludrig (wie alle Nintendo-Spiele), der Sound ist gerade mal akzeptabel und das Spielprinzip derart unmotivierend, daß man beim Spielen einschläft. Ich kann einfach nicht verstehen, wie man sich für ein so billiges Spielprinzip begeistern kann. Außerdem ist es schwer zu glauben, daß Ihr irgendein Mario Bros. länger spielt als z.B. Railroad Tycoon, Lemmings, Ultima 6, Wing Commander etc.

Thorsten Mühbach

Wir können natürlich nicht dafür garantieren, daß wir mit unseren Tests den Geschmack jedes Spielers treffen. Gerade bei Super Mario Bros. 3 glauben wir allerdings, daß wir mit 99,9 Prozent aller weltweit verspielten Leuten konform gehen. Nicht umsonst ist Super Mario Bros. 3 das weltweit meistverkaufte Spiel aller Zeiten — mehr als zehn Millionen Menschen haben dafür ca. 100 Mark locker gemacht. Außerdem würde ich Dir raten, das Modul etwas länger als drei Minuten im Kaufhaus zu testen, bevor Du so eine vernichtende Meinung darüber abgibst.

Deine Aussage, daß wir Computerspiele-feindlich wären, ist fast schon beleidigend. Wir testen jedes Spiel unabhängig von Hersteller, System, Verpackung oder sonstigem Drumherum. Auf jedem Computer und auf jeder Konsole gibt's 'ne Menge guter, viele mittelmäßige und eine ganze Reihe schlechter Spiele — man muß sich eben nur die richtigen herauspicken. Deshalb ist auch Deine Bemerkung "Alle Nintendo-Spiele haben schludrige Grafik" nicht sehr kompetent — oder bist Du etwa voreingenommen gegen Videospiele?

mg



"Hero"
(Wolfgang Paar,
Leibnitz)

THE BEST GAMES!

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur eine sehr kleine Auswahl aus unserer gesamten Spiele-Sortiment — wir haben immer alles, was im Handel ist. Alle Neuesten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch — wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Die only: 64D AM ST PC
PC immer für A-Laufwerk! 5,25 oder 3,5 angeben

Amiga 500 Speicher 1MB.....69 neu!
(wird für fast alle guten Games gebraucht!)

SoundBlaster Card v2.0.....299

SoundMan Card (voll AdLib).....249

(dazu 2 Games + 24W Boxen + Kopfhörer!)

Jost. Prof. Simulat.-Yoke 2000 189 189

20 Lost Treasures of Infocoon.....135 135

A.G.E. 3D Adventure.....77 77 90

Abandoned Places.....81 81 81

AFC Sports Winner Games.....85 85 85

Adv. Tactical Air Command.....81 81 81

Adv. Willie Beamish 1.....85 85 85

Air Sea Supremacy.....51 81 81 97

Air Support.....77 77 77

Arbus A320 Lufthansa FS.....111 111 111

Another World.....65 65 77

B-17 Flying Fortress.....97 97 97

B. Elliotts NasCar Challenge.....85 85 89

B.A.T. 2.....97 97 81 85

Battle Isle.....77 77 77

Black Gold.....41 73 81

Black Sect.....73 73 90

Bomber Bob.....73 73 73

Buck Rogers 2.....81 81 81

Bundesliga Man. Profess.....73 73 77

Cardians.....65 65 73

Cellar Legends.....77 77 85

Chessmaster 3000.....90 90 99

Civilization.....97 97 95

Conquest Long Bow.....57 77 77 77

Conqueror.....69 69 77

Das sechs-arte Auge.....97 97 108

Die Harder (DH2).....85 85 85

Drift Racer.....81 81 81

Dune S&P.....73 73 73

Dynablaster / Bomber Man.....85 85 90

Elvira 2 - Jaws.....68 68 81

Epic Goldrunner 3D.....97 97 108

Eternam.....85 85 85

Eyes of Beholder 2 (LoD).....89 89 130

Falcon Pilot Mark II v3.0.....97 97 97

Fighter Duel FlySim (0-Modem).....97 97 97

Fire & Ice.....77 77 85

Flag.....69 69 69

FM3 Football Manager 3.....85 85 73

Foot Apache.....97 97 105

Free D.C.....162 162 162

FS5 Flight Simulator 5.....42 73 73

G-LOC R360 Mk. 2 FS.....81 81 97

Gates of Dawn Fate.....77 77 77

Gobblin.....43 77 77 77

Godfather - Der Pale 3.....85 85 85

Grand Prix F1 (Microprose).....89 89 90

Hawk FS Birds of Prey.....85 85 92

Heart of China.....85 85 85

Hemdal.....41 73 73

Hot Rubber Race.....57 77 65

Hotel-Manager Siegenberg.....85 85 85

Indiana Jones 4 Fate.....73 73 73

Indy Heat.....77 77 77

J. White Whirlwind Snooker.....85 85 85

Jimmy Connors Tennis.....95 95 95

Jesus Venice Space 1989.....95 108 104

Kung Quest 5.....85 85 95

Leisure Larry 5.....41 73 73

Lethal Excess.....73 73 73

Lions Esprit Challenge 2.....97 97 108

Lure of Temptress.....81 81 97

Mad TV.....69 69 69

Manchester Utd. 2 Euro.....89 89 85

Mega Fortress B52 Old Dog.....65 65 65

Mega Twins.....78 73 78

MegaTraveller 2 Ancients.....95 85 85

Might & Magic 3.....73 73 89

Moonside.....73 73 73

Paradigms.....81 81 81

Pools of Darkness.....77 77 77

Populous 2.....99 99 99

ProFlight Torpedo Simul.....85 85 97

Red Baron WW I.....73 73 97

Riders of Rohan.....77 77 97

Road to Final Four.....65 65 77

Roten Hood.....65 65 77

...dazu die 7 Fantastic-Punkte:
Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern,
erhöht Ihr Kunden-Konto sofort
um je 1 Fantastic-Punkt!
Bei 7 + Punkten gibt es für Sie
1 tolles Freispiel als True-Prämie

Rocketeer	90	90
Secret Monkey Island 2	81	81
Shanghai 2	81	81
Sim Ant! kompl. dis.	108	108
Space Ace 2	85	85
Space Shuttle Simulator	95	95
Special Forces (Airb 2)	97	97
Star Trek 5 25th An.	65	65
Starbytes Best No. 1!	73	73
Strike Commander	73	73
Su-26 Space Invaders	41	69
SuperSoccer	41	69
Team Yankee 2 Pacific	85	85
Teen M Turtle Ninja 2	41	81
The Adams Family	43	73
The Chaos Engine	73	73
The First Samurai	49	81
Tip Off Basketball	65	65
The A-Train	98	98
Titus the Fox	42	73
Tornado (CombFlot2)	73	92
Transatlantic	73	73
Traps & Treasures	77	77
TV Sports Rollerblades	81	95
Twilight 2 000	95	95
Ultima 3D Dungeons	105	105
Ultima 6	41	81
Ultima 7 (2MB HD)	97	97
Ultimate The Underworld	105	105
W. Greitzky 2 Canada Cup	65	65
Wargate	73	73
Wing Commander 2	97	97
Wizardry 7 Crusaders	89	89

NICE PRICE!

10-SpieleSuperMix	129	219	219
3D Construct Kit + Video	59	110	87
BonanzaFieber	48	68	68
DNA Dungeon Master	51	79	75
Elvira 1	51	79	75
F19 Stealth Fighter	75	75	88
Falcon 2 Intruder P.O.I.	69	69	69
FS2 FlightSimul 2	75	75	60
Fun Blast	52	75	75
Gods	60	60	60
Hil. Street Blues	63	63	63
Leisure Larry 3	85	85	88
Lemmings 1	60	58	79
M.U.D.S. Mud Sports	68	68	68
Maniac Marathon	68	68	68
MegaTraveller 1	68	68	68
Mercs	38	60	60
Mig29 Falcon 1	83	83	83
Nam 1965/1975	54	54	66
On the Road	68	68	68
PGA Tour Golf	60	60	60
Railroad Tycoon	83	79	91
Secret Silver Blades	60	68	60
Silent Service 2	79	83	83
SimCity + Populous	68	68	68
Speedball 2	38	68	83
Spirit of Adventure	41	64	71
Supremacy	48	71	53
TD2 TestDrive 2 Collect	63	75	85
Tower Frankfurt	75	75	75
UMS Unit. Milit.Simul 2	75	75	75
Wolfpack	79	68	95
Wonderland Adventure	57	57	70
Zak McKracken	53	68	68

FUNTASTIC hat alle neuen Spiele,
die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt
und gut getestet und bewertet werden.
Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Spiele in dieser Anzeige sind bereits für
die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt:
Bis jetzt schon mal reservieren
Vorbestellungen werden Ihnen sehr zu verdankt
am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ Typ
Für Ihren C64 / Amiga / Atari ST / PC / MAC

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl komplett
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Und der Service super

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte
Telefonische Bestellungen von Mo. - Fr.
von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr
240-Bestell-Maschine abends & Sa. - So.

Wir liefern im Inland schnellstens
per Post und per Nachnahme (+ DM 9.-).
Servus Austria, Gruzi Schweiz, Ciao Italia!
Wir versenden täglich auch ins Ausland
(+ 14% dts.St., + Nachnahme-Versandkosten
oder per Post-Bankweisung + 12% Versand)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09

Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele und mix anderes!
Seit 1985.

Handler-Anfragen willkommen (bitte Gew.-Anmeldg.)



Ein Sieger-Fax

Heute brachte mir der Postbote die neueste Ausgabe Eures Super-Magazins. Nichts Böses ahnend nahm ich die Zeitung entgegen und blätterte sie durch...

Seite 14: Oh — Amiga-Messe '91. Interessant. (Blätter, Blätter). Seite 85... **POWER-TIPS**. Prima! (Blätter, Blätter). Seite 170... Ein Foto von mir: Ja, Ja. (Blätter, Blätter). Seite 175... ÄÄHHH! Warte mal... ein Foto von mir? (Blätter zurück). Seite 170: **SCHOCK!** Das kann doch wohl nicht wahr sein! Doch, da — Ein Screenshot von meinem Spiel. Und was steht da drunter? **DER SIEGER!**

Outfit — Die Antworten

Steckbriefe raus, altes Wertungssystem (von 1988) rein! Doch die grafische Darstellung sieht man auf den ersten Blick, ob ein Spiel sehr gut oder totaler Schrott ist. Außerdem sieht man bei den Steckbriefen nicht, ob es noch Versionen für andere Computer außer PC, Amiga, C64 und ST gibt. Wertungsgesichter ändern und wirklich deutlich verbessern! Führt endlich Infokästen ein, in denen alle, aber auch wirklich alle Hardwareanforderungen (Mindestanforderung und Praxisempfehlung) stehen! Diese Infokästen sollte es sowohl für MS-DOS als auch für Amiga, C 64 und ST geben.

Erk Niemeyer, Stockelsdorf

Das Layout der Tests: Früher war das Ganze noch so: Erst das Foto, dann der Gag auf schwarzem Untergrund, dann der Name und der farbig unterlegte Test. Die Autorenmeinung ohne Strichelrand und der Steckbrief mit ganz normalem Rand. Zusätzlich das Autorenfoto mit farbigem Hintergrund. Warum ist jetzt alles so unübersichtlich und farblos? Wir fordern: Tests so wie früher!

Allgemeines: Wann wird die **POWER PLAY** endlich auf Ökopapier gedruckt?

Malte Lindner, Löhne

Man findet die "Steckbriefe" nicht gut. Die

Das erste leichte Schwindelgefühl. So langsam wurde mir die Bedeutung dieses Wortes klar und da war er: Der erste spontane Freudenschrei: **UUHHWAAUU! YEAH!** Ein herzliches Dankeschön an die **POWER PLAY**-Redaktion. Auch im Namen von Captain Giotz. Und hier noch ein paar Fragen eines zukünftigen Sony-Laserdisc-Player-Besitzers (noch hab ich ihn ja nicht): Wo stelle ich das Teil hin? Und wie schalte ich es wieder aus? Und wer bezahlt die Stromrechnung? Laßt mich bitte nicht zu lange auf das Ding warten! Bin schon ganz zappelig.

Benjamin v. Büsch

müßten immer an einer bestimmten Stelle zu finden sein, z.B. rechts unten oder links oben. Überhaupt finde ich das Gesamtbild der Testberichte etwas unübersichtlich. Macht es doch wie bei **VIDEO GAMES**

Jörg Philipp Bohn, Stockelsdorf

Zur besseren Übersicht könnten Sie beitragen, indem Sie das komplette Inhaltsverzeichnis auf eine Seite (möglichst auf der ersten nach dem Umschlag, also vor der Rubrik "Intern") drucken. Die Bilder, die die Übersicht attraktiver erscheinen lassen sollen, müssen schließlich nicht unbedingt optisch verstreut sein, sondern könnten ebenso auf einer Seite geordnet abgedruckt stehen. Es leuchtet mir schon ein, daß Umschlagseiten wertvolle Werbeseiten verkörpern, und Sie das Inhaltsverzeichnis gerne zusammen mit den Bildern zu einigen Artikeln darstellen möchten, aber wenn unbedingt jede Umschlagseite der Werbung überlassen werden muß, dann erscheint es mir immer noch besser, das Verzeichnis auf Seite 3 und die Bilder dazu auf Seite 4 zu bringen.

Armin Hottenroth, Maisach

Zum viel diskutierten Thema **Outfit der POWER PLAY**: Es wäre tatsächlich besser, wenn man News, Computerspieletests, Konsolenspieletests, Story- und Restell besser unterscheiden

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT	139.90
ACES OF THE PACIFIC VGA *	79.90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT ANL	69.90
AIRBUS A 300 DT ANL	99.90
AIR LINE FLUGSIM KOMPL DT	89.90
BAVE OF COSMOS	89.90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72.90
BARD'S TALE TRILOGY DT	85.90
BATTI SELF DT	75.90
BATTLETECH 2 CRESENT HAWKS	65.90
BIRDS OF PREY DT VGA *	79.90
BLACK GOLD KOMPL. DT	75.90
BLUES BROTHERS DT	69.90
BROKEN KING KOMPL. DT	69.90
BUNDESJUGA MANAGER PROF. VGA DT	75.90
CAVALIER DT VGA	65.90
CALIFORNIA GAMES 2	69.90
CASINO	69.90
CASTLES DT ANL	69.90
CASTLES DATA DISK	69.90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	85.90
CENTURION DEF. OF TOME DT ANL	65.90
CHESSMASTER 3000 VGA	75.90
CIVILIZATION	85.90
CONAN DT ANL	69.90
CONQUEST OF LONGBOW VGA	69.90
DARKLANDS VGA DT ANL *	85.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69.90
DER RASENDEN REPORTER DT	65.90
ECHO QUEST VGA	65.90
ELITE GOLD VGA VERS. DT	65.90
ELVIRA KOMPL. DT VGA	85.90
EMERALD 2 - JAWA'S REBELS - KOMPL. DT	69.90
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL. DT	85.90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	69.90
FOOSBALL	69.90
FIS STRIKE EAGLE 2 DT ANL	69.90
FIS SCENERY OPERATION DESERT STORM	85.90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT	39.90
FALCON 3.0 - NUR-SCHNITZ DOS 5.0	85.90
FLIGHTS OF FREEDOM DT ANL VGA *	139.90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT	139.90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT ANL *	52.90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	79.90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79.90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	69.90
GATEWAY TO SAVAGE	69.90
GODFATHER DT ANL	69.90
GOODS DT ANL	69.90
GREAT COURTS 2 DT	69.90
GUNSHP 2000 DT	85.90
HARD NOVA DT ANL	69.90
HARPOON EDITOR 1.21 DT ANL	49.90
HARPOON BATTLE SET 3.1.21	49.90
HEART OF CHINA VGA	85.90
HOMER ALONE DT ANL	69.90
HYPERSPEED DT ANL VGA *	85.90
IMMORTAL DT	69.90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	69.90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	79.90
INDIANA JONES 4 ENCL. VGA *	79.90
INTELLIGENT GAMES	69.90
JETFOURER 2 VGA	69.90
Kaiser KOMPL. DT	69.90
KATHEDERALE KOMPL. DT VGA	69.90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT VGA HD	69.90
LAFFERUTTER	69.90
LARRY 1 VGA VERS.	85.90
LARRY 3 KOMPL. DT VERS.	85.90
LARRY 3 VGA HD DT Arbeitslag	85.90
LEMPERIER	79.90
LEMMINGS DT	79.90
LEMMINGS DATA DISK	79.90
LES MANLEY LOST IN L.A. VGA	69.90
LICK ATTACK CHOPPER VGA	69.90
LIFE & DEATH - THE BRAIN-	79.90
LINKS NUR VGA	39.90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUBS	39.90
LINKS SCENERY BOUTFLIT	39.90
LOCAL DT	39.90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39.90
LINKS SCENERY PINEHURST	39.90
LOOM KOMPL. DT	69.90
LOOM TV DT	84.90
MAGNETIC SCROLL COMPIATION	79.90
MANIAC MANSION KOMPL. DT EGA	79.90
MARTIAN MEMORIAL HOMUM	75.90
MAUPT: ISLANDS DT	79.90
MEGA FORTRESS	79.90
MERCHANT COLONY DT	75.90
RIGHT AND MACKIN 3 KOMPL. DT VGA	85.90
MIKE DITKA FOOTBALL	69.90
MONKEY ISLAND 2 VGA ENCL.	69.90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT VGA *	85.90
NO GREATER GLORY	69.90
NOVA 6 VGA	59.90
PAPERBOY 2	59.90
PC GLOBE 4.0 KOMPL. DT	119.90
PC SKAT KOMPL. DT	59.90
PGA GOLF PLUS INCL. SCENERY DT	75.90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	39.90
POLICE QUEST 3 VGA HD	85.90
PORTS OF CALL DT ANL	79.90
POWERMANGER DT ANL *	75.90
RAILROAD TYCOON DT	84.90
RED BARKON VGA KOMPL. DT	79.90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT	79.90
RISERS OF MOHAN DT VGA	79.90
RISE OF THE DRAGON DT VGA	69.90
ROBIN HOOD DT ANL	69.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT VERS.	69.90
SECRET WEAPONS OF LUTHWIFE	35.90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	34.90
SECRET WEAPONS SCENERY P80 *	24.90
SHANGHAI 2 DT ANL	69.90
SILENT SERVICE 2 DT	79.90
SIM A TIT ENCL. VGA *	79.90
SIM EARTH DT VERS. VGA	79.90
SPACE QUEST 1 VOLS. VGA	85.90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT	85.90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT VGA	119.90
SPACE SHUTTLE DT ANL VGA *	79.90
SPEEDCASTING 2.0	75.90
SPEEDBALL 2 DT	75.90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT	79.90
STARBYTE 1.0 COMPL. DT	79.90
STARBYTE SUPERSOCCER DT	72.90
STARTREK 25th ANNIVERSARY VGA	69.90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT	65.90
TAKING OF BEVERLY HILLS DT ANL	69.90
TEAM SUZUKI DT	79.90
TERMINATOR 2	69.90

PC/IBM

TEST DRIVE 2 COLLECTION	79.90
TEST DRIVE 3 VGA	89.90
THEIR FINEST HOUR	89.90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	89.90
THE QUEST FOR ADVENTURE DT *	89.90
THUNDERHAWK AN 73 M	85.90
TIME QUEST VGA	79.90
TONY LA RUSSAS BASEBALL	79.90
TV SPORTS BOXING DT ANL	85.90
ULTIMA 6	79.90
ULTIMA 7	79.90
ULTIMA TRILOGY - U4/U5/U6 -	85.90
UMS 2 DT ANL	69.90
WING COMMANDER 2	85.90
WING COMMANDER 2 ICEHOCKEY	75.90
WING COMMANDER 2 JETPACK	75.90
WING COMMANDER 2 VGA	89.90
WING COM 2 SPECIAL OPERATIONS	75.90
WING COM 2 SPEECH PACK	75.90
WING COM 2 SOUNDMASTER	39.90
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2	39.90
WINTER CHALLENGE DT ANL VGA	75.90
WINZER KOMPL. DT	75.90
WIZARD OF VGA *	75.90
WONDERLAND VGA	75.90
WRATH OF THE DEMON	75.90
WOLF WRESTLING VGA	75.90
YEAGER AIR COMBAT DT VGA	75.90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT	85.90

PC/IBM SONDERPOSTEN

3D POOL B-LAND	29.90
ADV TACTICAL FIGHTER 2	29.90
AUSTERLITZ	29.90
BLOOD TALE 2	29.90
BLOOD MONEY	29.90
BUDOKHAN	29.90
CODE NAME ICEMAN - SIERRA	49.90
CONFLICT EUROPE	29.90
CRIMINAL MINDS	29.90
CRIMINAL MINDS 2	29.90
CRIMINAL MINDS 3	29.90
CRIMINAL MINDS 4	29.90
CRIMINAL MINDS 5	29.90
CRIMINAL MINDS 6	29.90
CRIMINAL MINDS 7	29.90
CRIMINAL MINDS 8	29.90
CRIMINAL MINDS 9	29.90
CRIMINAL MINDS 10	29.90
CRIMINAL MINDS 11	29.90
CRIMINAL MINDS 12	29.90
CRIMINAL MINDS 13	29.90
CRIMINAL MINDS 14	29.90
CRIMINAL MINDS 15	29.90
CRIMINAL MINDS 16	29.90
CRIMINAL MINDS 17	29.90
CRIMINAL MINDS 18	29.90
CRIMINAL MINDS 19	29.90
CRIMINAL MINDS 20	29.90
CRIMINAL MINDS 21	29.90
CRIMINAL MINDS 22	29.90
CRIMINAL MINDS 23	29.90
CRIMINAL MINDS 24	29.90
CRIMINAL MINDS 25	29.90
CRIMINAL MINDS 26	29.90
CRIMINAL MINDS 27	29.90
CRIMINAL MINDS 28	29.90
CRIMINAL MINDS 29	29.90
CRIMINAL MINDS 30	29.90
CRIMINAL MINDS 31	29.90
CRIMINAL MINDS 32	29.90
CRIMINAL MINDS 33	29.90
CRIMINAL MINDS 34	29.90
CRIMINAL MINDS 35	29.90
CRIMINAL MINDS 36	29.90
CRIMINAL MINDS 37	29.90
CRIMINAL MINDS 38	29.90
CRIMINAL MINDS 39	29.90
CRIMINAL MINDS 40	29.90
CRIMINAL MINDS 41	29.90
CRIMINAL MINDS 42	29.90
CRIMINAL MINDS 43	29.90
CRIMINAL MINDS 44	29.90
CRIMINAL MINDS 45	29.90
CRIMINAL MINDS 46	29.90
CRIMINAL MINDS 47	29.90
CRIMINAL MINDS 48	29.90
CRIMINAL MINDS 49	29.90
CRIMINAL MINDS 50	29.90
CRIMINAL MINDS 51	29.90
CRIMINAL MINDS 52	29.90
CRIMINAL MINDS 53	29.90
CRIMINAL MINDS 54	29.90
CRIMINAL MINDS 55	29.90
CRIMINAL MINDS 56	29.90
CRIMINAL MINDS 57	29.90
CRIMINAL MINDS 58	29.90
CRIMINAL MINDS 59	29.90
CRIMINAL MINDS 60	29.90
CRIMINAL MINDS 61	29.90
CRIMINAL MINDS 62	29.90
CRIMINAL MINDS 63	29.90
CRIMINAL MINDS 64	29.90
CRIMINAL MINDS 65	29.90
CRIMINAL MINDS 66	29.90
CRIMINAL MINDS 67	29.90
CRIMINAL MINDS 68	29.90
CRIMINAL MINDS 69	29.90
CRIMINAL MINDS 70	29.90
CRIMINAL MINDS 71	29.90
CRIMINAL MINDS 72	29.90
CRIMINAL MINDS 73	29.90
CRIMINAL MINDS 74	29.90
CRIMINAL MINDS 75	29.90
CRIMINAL MINDS 76	29.90
CRIMINAL MINDS 77	29.90
CRIMINAL MINDS 78	29.90
CRIMINAL MINDS 79	29.90
CRIMINAL MINDS 80	29.90
CRIMINAL MINDS 81	29.90
CRIMINAL MINDS 82	29.90
CRIMINAL MINDS 83	29.90
CRIMINAL MINDS 84	29.90
CRIMINAL MINDS 85	29.90
CRIMINAL MINDS 86	29.90
CRIMINAL MINDS 87	29.90
CRIMINAL MINDS 88	29.90
CRIMINAL MINDS 89	29.90
CRIMINAL MINDS 90	29.90
CRIMINAL MINDS 91	29.90
CRIMINAL MINDS 92	29.90
CRIMINAL MINDS 93	29.90
CRIMINAL MINDS 94	29.90
CRIMINAL MINDS 95	29.90
CRIMINAL MINDS 96	29.90
CRIMINAL MINDS 97	29.90
CRIMINAL MINDS 98	29.90
CRIMINAL MINDS 99	29.90
CRIMINAL MINDS 100	29.90

CD-ROM

JONES IN THE PAST LANE	95.90
KINGS QUEST 5	99.90
LARRY 8	99.90
SPACE QUEST 4	99.90
STELAR 7	99.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129.90

* VORBESTELLUNGEN MÖGLICH

SONDERKARTEN/ZUBEHÖR

PC SOUNDMASTER INCL. BOXEN	239.90
AD LIB KARTE MIT JUECKO 90	149.90
AD LIB KARTE GOLF VERSION 1000	499.90
CD ROM LAUFWERK INTERN	69.90
DISKBOX FUR 80 STUCK 3.5"/5CHLOSS	19.90
DISKBOX FUR 100 STUCK 5.25"/5CHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMEDCARD ROMAN	34.90
INFRAROTMAUS 2 NIX	129.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR BLAU	89.90
INCL. GAMEDCARD	89.90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ	89.90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT	89.90
JOYSTICK LÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MAUSMATTE	9.90
SOUNDMASTER 2.0 DEUTSCHE VERS.	299.90
SOUNDMASTER 2.0 IMPORT VERS.	299.90
SOUNDMASTER PRO IMPORT VERS.	499.90
SOUNDMASTER REVELATION KIT	349.90
SOUNDMASTER 2 CONVOK	349.90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	84.90
ROLAND MIDIBOX V4.0	299.90
THUNDERCARD 4 INCL. GAMEDCARD	299.90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235.90

APPLE/MAC

CHUCK YEAGER APT	75.90
SECRET WEAPONS OF LUTHWIFE	75.90
EARL WEAVER BASEBALL	75.90
FLIGHT 5 MISSION 4.0	129.90
INDIANA JONES 3	79.90
JACK NICKLAS GOLF	79.90
KINGS QUEST 5	85.90
PGA TOUR GOLF	79.90
POOL OF RAGNACE	75.90
RISE OF THE DRAGON	79.90
RISK BRITISH INVASION	79.90
SECRET OF SILVER BLADES	79.90
SIM EARTH	85.90
SPACE QUEST 4	85.90
STARLIGHT	75.90
STARLIGHT 2	75.90
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	79.90

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er	9.90
3.5" 2 HD NoName 10er	19.90
5.25" 2 DD NoName 10er	5.90
5.25" 2 HD NoName 10er	12.90

WAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011 & 8079

Telefon: 08142/8273

Telefax: 08142/54654

WAL

versand Service

C64 Disketten

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA

PREISHITS AMIGA

30 CONSTRUCTION KIT DT
ALIEN STORM
BATTLE COMMAND DT ANL
BLACK GOLD KOMPL DT
BLUES BROTHERS DT ANL
BOARD GENIUS
BOERSENFIEBER KOMPLDT DT
BUCK ROGERS
BUCKKHAN DT ANL
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL DT
CHAMPIONS OF KRYNN DT
CHAMPIONS COMPIATION
CHART ATTACK DT ANL
CISCO HEAT
CONQUESTADOR KOMPL DT
CURSE OF THE AZURE BONDS DT
DEATH KNIGHTS OF KR KOMPL DT
DER PRINZ 3 DT ANL
DINOSAUR KOMPL DT
DOUBLE DRAGON 3
ELVIRA KOMPL DT
ELVIRA ARCADE ACTION
EXILE DT ANL
FINAL FIGHT DT
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER
GLUCKSRAID KOMPL DT
GUNSHOTS
HUDSON HAWK DT ANL
JAMES BOND COLLECTION
KUNG FIST 3 DT
LORDS DT ANL
MANCHESTER UNITED EUROPE DT
MANIC MANSION KOMPL DT
MAGNUS PAK DT ANL
MEGA TWINS
MIDNIGHT
NORTH AND SOUTH DT
OUTRUN EUROPE DT
P P HAMMER DT ANL
PANG CARTRIDGE DT
PIRATES DT
PIRATER
POOLS OF RADIANCE
POWER UP COMPIATION
POWERHITS COMPIATION
PROJECT STEALTH FIGHTER DT
RAINBOW COLLECTION DT
RALF G. AUDELING KOMPL DT
ROBOCOP 2 DT CARTRIDGE
ROBOZONE DT
RODOLAND DT
RUBIN THE WORLD CHAMPIONSHIP DT
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE
SIMMONS DT
SMASH TV DT
SNAKE AND THE COILS
SPEEDBALL 2 DT
STARBYTE NO 1 COLLECTION
STARBYTE 2 PERSPECTIVE DT
STEIGENBERGER HOTELMAN KOMPL DT
SUPER HEROES
SUPER MEGA PAK DT
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SYSTEM 3 PAK
TERRA NOVA 2
TESTOR 2 COLLECTION
THE OATH DT
TO HOT TO HANDLE COMPIATION
TURBOCHARGE
TURTLES 2
VOLFELD
WETTEDAS 2
WINNER KOMPL
W W F WRESTLING
ZAK MR KRACKEN KOMPL DT

75,90 30 CONSTRUCTION KIT DT VERS.
75,90 40 SPORTS BOXING DT ANL
75,90 40 SPORTS DRIVEN
45,90 ABANDONED PLACES DT ANL
45,90 ADVANTAGE TENNIS TOUR DT
45,90 AIRBUS 320 1 MB DT
45,90 AIR LAND SEA COMPIATION
45,90 INCL 6888 ATTACK ANDY 500WINTERCEPTOR
45,90 AIRSUPPORT DT ANL
45,90 AGONY DT ANL
45,90 AIRBERRY 1 MB DT ANL
45,90 ANOTHER WORLD DT ANL
45,90 APODIA
45,90 B.A.T. 2 DT ANL 1 MB
45,90 BABY JOE DT
57,90 BANE OF COSMIC FORCE 1 MB
57,90 BATTLE CHASE DT ANL
24,90 BATTLE ISLE DT
24,90 BIG BUSINESS DT ANL
39,90 BIG RUN
39,90 BIRDS OF PREY 1 MB
39,90 BLACK GOLD KOMPL DT
44,90 BLUES BROTHERS DT
50,90 BOSTON ROMAN CLUB
50,90 BUG BOMBER DT ANL
24,90 BUNDESLIGA MANAGER PROF DT
39,90 CADAVEREN LEVELS DT
39,90 CASH KOMPL DT
54,90 CASTLES DT 1 MB
27,90 CELTIC LEGENDS
49,90 CENTURION DEF OF ROME DT
39,90 CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT
49,90 CHANGING OF THE GUARD
49,90 CHASIS STRIKES BACK DT ANL
39,90 CONQUESTADOR DT
39,90 CRUISE OF AZURE BONDS DT
39,90 CURSE OF AZURE BONDS DT
42,90 DEATH KNIGHTS OF KR KOMPL DT 1 MB
39,90 DER PREIS IST HEISS DT VERS.
46,90 DOUBLE DRAGON 3
47,90 ELUF DT ANL
39,90 ELITE DT ANL
54,90 ELVIRA DT 1 MB
49,90 ELVIRA 2 KOMPL DT 1 MB
50,90 EXODUS 3010 DT ANL
40,90 F 15 STRIKE EAGLE 2 DT 1 MB
40,90 F 15 STRIKE FIGHTER DT
64,90 FACE OFF - ICEHOCKEY DT
49,90 FANTASTIC VOYAGE 1 MB
39,90 FAR WEST DT ANL
39,90 FATE GATES OF DAWN DT
39,90 FANTASY VOYAGE 2 DT ANL
49,90 FINAL FIGHT DT
39,90 FIRST SAMURAI DT
39,90 FLAMES OF FREEDOM DT
47,90 FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT
39,90 FORMULA 1 GRAND PRIX DT
49,90 FORT APACHE
47,90 GAUNTLET 3 DT ANL
39,90 GLUCKSRAID KOMPL DT
54,90 GOODIE DT
39,90 GOLF - MICROPROSE DT ANL
50,90 GREAT COURT 2
54,90 HAGAR DER SAUHECHT DT ANL
49,90 HARD NOVA DT ANL
50,90 HARPOON 1 21 DT ANL
49,90 HARPOON 21 SEIKLO DT ANL
54,90 HEART OF CHINA 1 MB DT ANL
39,90 HERMIDAL DT VERSION
49,90 HERO QUEST BATTLESPOT DT
40,90 HERO QUEST RETURN TO WITCHLORE
34,90 INDIANA JONES 3 ADV KOMPL DT
49,90 INTELLIGENT GAMES DT ANL
42,90 JAMES BOND COLLECTION
54,90 JIMMY WHITES SHOOTER DT
KINDEKRALE KOMPL DT
KINGS QUEST 1 MB
KNIGHTS OF THE SKY DT 1 MB
LARRY 5 1 MB
LAST NINJA 3 DT
LEANDER DT
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL DT
LENN MOS DT
LENN MOS DATA
LIFE & DEATH 1 MB
LOCAL OF THE
LOOM KOMPL DT
LORD OF THE RINGS DT
LOTUS TURBO 2 DT
M TANK 1 MB
MAD TV DT 1 MB
MAGIC ROCKETS DT
MAGNETIC SCROLL COMPIATION
MARCH UNITED EUROPE DT
MANIAC MANSION KOMPL DT
MAX PAC INC. TURFMAN 2
MEGA LO MANIA DT
MEGA TWINS DT ANL
MID 2 SUPERPULCOMPT DT
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL DT 1 MB
MOONSTON
MONSTERPARK 2 INCL BEAST 2
NEBULUS 2
NIGHTMARE
ON THE ROAD KOMPL DT
OUTRUN E-ROPE DT
PEGASUS DT ANL
PGA TOUR FLY DT
PGA GOLF INCL COURSES DT ANL
PGA GOLF COURSES DT ANL
PIRATES DT ANL
POUCE QUEST 2 1 MB

129,90 POOL OF DARKNESS 1 MB
50,90 POOL OF RADIANCE DT
89,90 POWERLOUS 2 DT
72,90 POWERMACHER DATA DISK DT
54,90 RAILROAD TYCOON DT 1 MB
85,90 RAINBOW COLLECTION DT
REALMS DT ANL
RED BARON 1 MB
79,90 RETURN OF MEDUSA DT
50,90 RISE OF THE DRAGON 1 MB
79,90 RISKANT KOMPL DT
50,90 ROBOCOP JAMES POND 2
50,90 ROBOCOP 3 KOMPL DT
79,90 ROBOZONE DT
65,90 ROLAND DT ANL
50,90 R TYPE DT ANL
50,90 SECRET OF MONKEY ISL 1 MB DT
65,90 SECRET OF SILVER BLADES 1 MB
54,90 SHANGHAI 2
50,90 SILENT SERVICE 2 DT 1 MB
75,90 SIM CITY POPULOUS COMPI DT
75,90 SIM CITY 2 DT
50,90 SIMPSONS DT
50,90 SPOOKY STAR COMPIATION
50,90 SPACE 1888
50,90 SPACE ACE 2 1 MB
39,90 SPACE QUEST 4 1 MB
50,90 SPACE WRECKED
65,90 SPECIAL FORCES 1 MB DT ANL
72,90 SREDDA 2 DT ANL
50,90 SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL DT
50,90 STARBYTE NO 1 COLL KOMPL DT
50,90 STARBYTE 2 SPOOKY DT
50,90 STARLIGHT 2 DT
50,90 STEIGENBERGER HOTELMAN DT
50,90 STRIKE FLEET DT
50,90 SUPERLUX DT ANL
50,90 SUPERLUCKY INVADERS
50,90 SUSPICIOUS CARGO DT
50,90 TERN NATOR 2
65,90 TESTOR 2 COLLECTION
50,90 THEIR FINEST HOUR DT 1 MB
75,90 THEIR FINEST HOUR M.SSION
75,90 THE QUEST FOR ADVENTURE
75,90 THUNDERHAWK AM 73 M
50,90 TNP OFT
65,90 TRADERS DT
75,90 TURTLES DT
54,90 ULTIMA 0 1 MB
50,90 USS JOHN YOUNG 2 DT ANL
50,90 VANCE & THE SPEEDY
50,90 VENGEANCE OF EXCALIBUR
50,90 VOLFELD
50,90 VORSTADT DT
75,90 WARLORDS 1 MB
72,90 WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB
75,90 WETTEDAS
50,90 WILLY BEAMISH 1 MB
37,90 WILD WEST WORLD KOMPL DT
50,90 WINNER KOMPL DT
50,90 WRESTLING
50,90 WOLFPAK DT 1 MB
50,90 WONDERLAND 1 MB
50,90 W W F WRESTLING
50,90 ZAK MR KRACKEN KOMPL DT

89,90 IRON LORD
50,90 ISHIDO - WAY OF STONES -
50,90 JET - SUBLOGIC -
29,90 KLAN
75,90 KULT
49,90 LAST NINJA 2
79,90 LEATHER GODESS OF PHOBOS - INFOCOM
44,90 LEISURE SUIT LARRY 5
29,90 LOMBARD RAC RALLY
29,90 LONNY
29,90 MACH
29,90 MICROPROSE SOCCER
29,90 MIDNIGHT RESISTANCE
29,90 MUG 50 COONMASTERS
29,90 MIGHTY BOMB JACK
29,90 MINDSCHENKER
29,90 MYSTICAL
29,90 NEW YORK WARRIORS
29,90 NEW ZEALAND STORY
29,90 NORTH & SOUTH
29,90 OIL IMPERIUM KOMPL DT
29,90 ONSLAUGHT
29,90 OPERATION HARRIER
29,90 PAPERBOY
29,90 PLANET FALL
29,90 PLOTTING
29,90 POPULOUS DT
29,90 POPULOUS DATA
29,90 POWERDRIFT
29,90 POWERDROME
29,90 POWER RANGER
29,90 RABBIT
29,90 RESOLUTION 101
29,90 ROCK DANGER 1
29,90 ROCKET RANGER DT VERSION
29,90 ROCKSTAR
29,90 ROCK N ROLL
29,90 ROCK-O-GAMES
29,90 RYF HONDA
29,90 SHADOW OF THE BEAST 1
29,90 SHINOBI
29,90 SHUFFLEPACK CAFE
29,90 SINBAD
29,90 SILKWOOD
29,90 SMOULDER
29,90 SNIPER
29,90 SNIFF
29,90 SNIFF DT
29,90 SKYCHASE
29,90 SPEEDBALL
29,90 SPEEDBALL 2 DT ANL
29,90 STARFIGHT
29,90 STARGUIDER 2
29,90 STUNT CAR RACER
29,90 SUMMER EDITION
29,90 SUPER HANG ON
29,90 TENNIS CUP
29,90 THUNDERSTRIKE
29,90 TOM AND THE GHOST
29,90 TURBO OUTRUN
29,90 TV SPORTS FOOTBALL
29,90 TYHOON THOMPSON
29,90 TURRICAN 1
29,90 TURRICAN 2
29,90 UNREAL
29,90 VOLLEYBALL SIMULATOR
29,90 WATER
29,90 WASHBINDER - INFOCOM
29,90 WORLD CLASS LEADERBOARD
29,90 ZOMBIE
29,90 ZORK 1-3 JEWELS

PREISHITS AMIGA

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT 229,90
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT 279,90
4 PLAYER ADAPTER 24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3 5 DISKS 19,90
ELECTR BOOTSELECTOR DFU-F 3 39,90
EXTERNE LAUFWERK 5,25 139,90
EXTERNE LAUFWERK 3,5 DT Produktion 139,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
INFART FERNBEDIENTUNG F JOYSTICK 24,90
INTERNE LAUFWERK A 500 3,5 159,90
INTERNE LAUFWERK A 2000 3,5 149,00
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 29,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
MOUSEJOYSTICKVERLÄNGERUNG 8,90
MOUSEMATE 8,90
REIS MASC INCL. PAD & HALTER 59,90
SCANNER DATA, TEXT & GRAFIK 319,90
105mm SCANBREITE 100-400 DPI
SPEICHERWEITERUNG AUF 1 MB 79,90
X-GOPY PROFESSIONAL VERSION 5.2 74,90

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE ACTIONERAT DT VERS. 359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY 149,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT ANL 99,90
CASTLE OF ILLUSION DT ANL 99,90
FANTASIA MIGHTY 2 DT ANL 99,90
GOLDEN AGE 2 DT ANL 99,90
INTERCEPTOR DT ANL 99,90
KLAX DT ANL 99,90
N.H.I. ICEHOCKEY DT ANL 99,90
PGA TOUR GOLF DT ANL 99,90
PHANTASY STAR 3 DT ANL 119,90
PHILLOS DT ANL 99,90
SHADOW OF THE BEAST DT ANL 115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT ANL 94,90
TURRICAN 1 DT ANL 79,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES DT ANL 79,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Ist zum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag, Bitte Computertyp angeben
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 15 Versand
BESTELLANNAHME Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,-



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate - Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

- O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
- O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
- O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
- W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
- O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
- W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
- W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
- O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
- W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr. 1, Tel.: 0211/4910187
- W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
- W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
- W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
- W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
- W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
- W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
- W-4350 Reddinghausen, Dortmund Str. 31, Telefon auf Anfrage
- W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8,
- W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
- W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
- W-4630 Bochum, Hermer Str. 383, Telefon auf Anfrage
- W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

- W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033
- W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
- W-5400 Koblenz, Markendörchenweg 24, Tel.: 0261/31848
- W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
- W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
- W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
- W-5880 Lüdenscheld, Forum am Steinplatz 2, Tel.: 02351/21900
- W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
- W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
- W-6600 Saarbrücken, Stengelsstr. 8, Tel.: 0681/582771
- W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
- W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
- W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
- O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Telefon auf Anfrage
- W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
- W-8000 München, Ringseistr. 8, Tel.: 089/531764
- W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bohnh. Possenhofen, Tel.: 08157/4088
- W-8500 Nürnberg, Fintelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
- W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
- W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
- CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage

Achtung - Jetzt neu und noch mehr Leistung!

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006 Fax 0211/4911084
*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

könnte. Vorschlag: Sucht Euch sechs Farben, nehmt zwei für den Computerspieleleil, zwei für den Konsolenspieleleil, einen für die Story und eine für die News. In diesen Farben werden die Tests dann unterlegt (muß nicht strikt eingehalten sein) — so ein Hintergrund wie im Inhaltsverzeichnis der POWER PLAY 12/91 würde sich beispielsweise grün oder gelb hervorragend machen.

Alfred Arz, Linz

Als ich die POWER PLAY 10/91 aufschlug, dachte ich zunächst: "Mein Gott, was ist mit der Übersicht in der POWER PLAY geworden? Keine feste Umrandung der Bewertungskästen mehr, riesige Redakteurbilder und gestrichelte

Meinungskästen-Ränder!" Allerdings gewöhnte ich mich ziemlich schnell an das neue Outfit. Inzwischen finde ich es schon fast besser als das alte, "fetziger". Ingrid Prasse, Kerpfen

Die bunte Aufmachung der POWER PLAY gefällt mir ganz gut, aber die bunten Überschriften und Wertungskästen könnten ihr ein bißchen systematischer gestalten. Zum Beispiel nach Spielgenres: Blau für Adventures, Rot für Actionspiele, Grün für Sportsimulationen, usw... Oder ihr geht nach der Bewertung: Rot für "super", Gelb für "gut" oder Rot für 100-91 Prozent, Gelb für 90-81 Prozent usw... So hätte man auf einen Blick eine bessere Übersicht.

Jürgen Mayer, Markt Bibart

lich!) das Bild in die Mitte des Fernsehers "biegen".

Fazit: Für alle Amiga-Anwender, die ab und zu ca. eine Stunde ihre CPU quälen, ist ein TV-Modulator vielleicht eine preiswerte Alternative, jedoch spätestens bei denen, die täglich den Computer nutzen, ist ein Monitor unumgänglich. Auch für C-64-Anwender, die sich einen Monitor zulegen wollen, ist eine Auflösung von 640 x 512 Pixel ratsam, um einen späteren Umstieg auf größere Rechner (auch XTs) ohne neuen Monitor zu bewältigen.

Jochen Pfalz, Trechtlinghausen

Wer aufs Fernsehen trotzdem nicht verzichten will, hat noch eine Alternative. Die meisten Fernseher verfügen heutzutage über eine SCART-Buchse (Eurostecker), an die man den Amiga auch beim 1084-Monitor anschließt. Das Bild ist ein klein wenig unschärfer und die Farben sind oft nicht so klar wie die eines echten Monitors, dafür kann man bei längeren Lade/Wartezeiten auch mal kurz in ein anderes Programm umschalten. Also beim Kauf eines neuen Fernsehers gleich auf die Buchse achten.

ri

Zum Verrücktwenden

Die Fortsetzung des Eye of the Beholder-Cluebooks hat mich auf die Palme gebracht. Ich habe mittlerweile mit Hilfe der Karten das Spiel schon

durchgespielt und auch den "Beholder" besiegt. Dies aber auf Kosten des größten Teils von Level 6 und 7, denn leider fehlte mir der ausschlaggebende Schlüssel. Ich wartete daher ungeduldig auf eure Fortsetzung, weil ich hoffte, (und immer noch hoffe), daß ich die mir versperrten Räume von Level nach auf anderem Weg erreichen kann. Daß sich die Fortsetzung dann aber nur auf 2,5 Level beschränkt (mit der Behauptung, daß man dem Ende nun schon gefährlich nahe sei, ha ha) hat mich doch unangenehm überrascht. Über wie viele Ausgaben wollt ihr das Cluebook eigentlich noch verteilen? Da "Eye of the Beholder" kein sehr schweres Spiel ist, dürften mittlerweile auch die schlechtesten Spieler (und ich bin eine schlechte Spielerin, denn ich hatte noch keinerlei Rollenspielerfahrung) mit Hilfe der Karten das Ziel erreicht haben, so daß ich vermute, daß kaum jemand am restlichen Cluebook Interesse hat. (Höchstens, um sich — wie ich — darüber zu ärgern...) Daher: Es wäre angebracht, Lösungen auf maximal drei Ausgaben zu beschränken, auch wenn dabei der Umfang vielleicht etwas gekürzt werden muß.

Und noch ein Wort zum Ende des Spieles: Ich finde es von den Entwicklern ziemlich unverschämte, bei einem graphisch so guten Spiel einen derart schlechten Abspann zu bieten. Noch etwas (lächerlicher) Text — und man wird aus dem Spiel geworfen und findet sich auf der Betriebssystem-Ebene wieder. Ich habe bestimmt eine Minute auf den schwarzen Monitor gestarrt und konnte die Frechheit nicht fassen. Bei all der Mühe, die ich hatte, den liebevollen Wiederbelebungen meiner Charaktere, dem Entsetzen, wenn mein Lieblingscharakter wieder einmal bewußtlos aus der Schlacht getragen werden mußte, usw... Da wäre eine grafische Ehrung durchaus angebracht gewesen.

Jutta Beilmann, Langenlonsheim

Sinn und Zweck der Clue-Books ist es eigentlich nicht, Euch nur eine Lösungshilfe zu geben, sondern Euch auch eine Menge Geld zu sparen. Denn die Originalbücher kosten zwischen 20

und 35 Mark. Bei der Übersetzung halten wir uns normalerweise immer eng an das Original — sprich an die Reihenfolge der Seiten im Clue-Book. Hier haben wir allerdings eine Ausnahme gemacht und zuerst die äußerst nützlichen Karten abgedruckt (hielten wir für wichtiger als die trockenen Beschreibungen der einzelnen Räume). Obwohl "Eye of the Beholder" eigentlich kein sehr schweres Spiel ist, hatte das Hilfsbüchlein einen Umfang von rund 70 Seiten. Aus diesem Grund dauert es etwas länger, die angesprochenen Level-Beschreibungen kommen noch. Allerdings dürftest Du Probleme haben, den sechsten Level zu lösen, wenn Du schon bei dem Beholder bist. Denn ärgerlicherweise kommt man aus diesem Abschnitt des Dungeons nicht wieder heraus (Es sei denn, Du hast noch einen älteren Reserve-Spielstand). Das mit dem nicht vorhandenen Abspann stand übrigens bei uns im Test — außerdem haben wir dieses Manko neben einigen weiteren Kleinigkeiten bei SSI angesprochen. Beim zweiten Teil des Spiels (Test in dieser Ausgabe) wird ein entsprechender Abspann das Finale versüßen.

Ach ja, ob wir die Cluebooks auf drei Ausgaben beschränken und so nur Auszüge drucken, hängt im wesentlichen von Euch ab. Schreibt uns doch einfach, was Ihr davon haltet.

mh



Der Durch-Blicker (Tobias Brunner, Esslingen)

Modulator-Feedback

Den TV-Modulator für den Amiga sollte man vielleicht in Kopfwheel-Modulator umbenennen. O.K. — er ist zwar billiger als ein Monitor, jedoch sollte man sich zum Vergleich mal einen halben Meter vor den Fernseher setzen und einen Film von 90 Minuten ansehen. Die Wirkung ist schon nach spätestens 30 Minuten spürbar: Die Augen brennen, der Kopf quälmt — und das hat die gleiche Wirkung wie der TV-Modulator.

Ich kenne dieses Gefühl aus meinen C-128-Zeiten, als ich diesen noch über den Fernseher laufen ließ. Nach langen Spiel- und Programmierabenden war ich froh, als ich mir einen 1081-Monitor zulegte, den ich übrigens noch heute am Amiga 500 verwende.

Außerdem ist die Auflösung des Fernsehers nicht mit einem Amiga-Monitor zu vergleichen, und man muß sich bei einigen Programmen in den Voreinstellungen (bei Spielen meist gar nicht mög-

Trekkie

Vielen Dank für den Star-Trek-Report in der **POWER PLAY** 11/91. Da ich ein großer Star-Trek-Fan (oder auch "Trekkie", was die offizielle Bezeichnung dafür ist) bin, fand ich es wirklich toll, daß endlich mal etwas über mein liebstes Hobby in der **POWER PLAY** stand. Leider waren aber einige kleine Fehler in dem ansonsten tollen Bericht, die ich nun korrigieren möchte.

1. Die beiden erwähnten Pilotfilme konnten beim Publikum gar nicht gut ankommen. Der erste, "The Cage", ist nämlich damals gar nicht ausgestrahlt worden (erst am 24.12.1988 wurde er auf Drängen der Fans gesendet). Und der zweite Pilotfilm "Where No Man Has Gone Before" wurde erst als offiziell dritte Folge übertragen.

2. Spock besitzt keinen unaussprechlichen Vornamen. Vulkanier haben nämlich nur einen Namen. Spocks Behauptung in ei-

ner der Folgen, er hätte einen unaussprechlichen Vornamen beruht auf einem Übersetzungsfehler.

3. Das grüne Blut der Vulkanier ist keine Legende, sondern Tatsache. Schließlich konnte Spock in der Episode "Obsession" ("Tödliche Wolken") die rote-Blutkörperchen-vernichtende Wolke nur aufgrund der Tatsache aufhalten, daß sein Blut nicht auf Eisen, sondern auf Kupfer basiert, und die Wolke dieses grüne Blut nicht verarbeiten konnte.

4. Ein Vulkanier namens Xon ist natürlich absoluter Unsinn. Vulkanische Männernamen sind immer fünf Buchstaben lang, beginnen mit "S" und enden auf "K". Beispiele: Spock, Surak, Sarek, Sybok, Sonak. Vulkanische Frauennamen beginnen immer mit "T", gefolgt von einem weiteren Konsonanten.

5. Der erste Star-Trek-Kinofilm hieß nicht "Star Trek — The Movie", son-

dern "Star Trek — The Motion Picture".

6. "The Next Generation" (TNG) spielt nicht 50, sondern 78 Jahre nach der alten Serie.

7. Im deutschen Fernsehen wurden bislang nicht die ersten drei, sondern nur die ersten eineinhalb Seasons von TNG gezeigt.

Trotz dieser kleinen Fehler in dem Artikel fand ich es toll, daß er gebracht wurde. Markus Kuhn, Essen

Zunächst einmal muß ich Euch wegen des Star-Trek-Berichtes loben, in welchem einige interessante und mir noch unbekannte Hintergrundstories zu erfahren waren.

An einigen Stellen bin ich aber nicht ganz Eurer Meinung:

1. Ihr schreibt, daß die ersten drei Staffeln (Seasons) von "The Next Generation" bereits im deutschen Fernsehen zu sehen waren. In Wirklichkeit hat aber das ZDF die Ausstrahlung von "The Next Generation" (TNG) wegen

zu geringer Einschaltquoten vorerst eingestellt. Meiner Meinung lag dies daran, daß der gleiche Fehler wie bei NBC begangen wurde: TNG wurde, da Science-fiction, als Kindersendung eingestuft und somit zu — für die wahre Zielgruppe — ungeeigneten Terminen (erst Freitag, dann Samstag im Vorabendprogramm) gesendet. Daß TNG (wie auch Star Trek) zwar auch für Jüngere geeignet, aber eigentlich auf ein doch älteres Publikum abzielt, sieht man daran, daß hier zum Nachdenken über "Probleme unserer Zeit" angeregt wird.

2. Ihr stellt den fünften Kinofilm "The Final Frontier" als den schlechtesten dar, nach meiner Meinung (aber auch der aller mir bekannten Star-Trek-Fans) ist der erste "Star Trek — The Motion Picture" noch schlimmer. Zwar sind die Spezialeffekte in Nr. 1 besser als in Nr. 5, aber in Nr. 1 kommen so viele langatmige Szenen

ZERO-LASER

Distribution präsentiert:

Spielen ohne Kabel!



INFRAROT-JOYPAD

- * für Sega Mega Drive
- * 2 Spieler Modus (mit Extra Joypad)
- * Dauerfeuer
- * Zeitlupe
- * Funktionsfähig bis 6 m Entfernung
- * 1 Joypad + Empfänger **DM 79.90**
- * Extra Joypad **DM 49.90**
- * 2-Spieler-Set nur **DM 119.90**
- (2 Joypads + Empfänger)

ZERO-LASER Distribution

Niggstr. 5c - 8000 München 50

Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9,- DM Versandkosten.

Tel.7698220 - Fax.8120570

vor, daß dieser Film bei vielen Zuschauern Ermüdungserscheinungen hervorruft (unter Fans wurde er in "The Slow Motion Picture" umgetauft).

3. Nicht nur im Heyne-Verlag erscheinen ST-Romane, sondern auch bei vielen anderen (Goldmann, Pabel, Bastel..., teilweise kommt es sogar zu Überschneidungen). Goldmann fliegt allerdings immer noch mit Solstatt mit Warpantrieb. Im Heyne-Verlag ist ein Buch "Das Star-Trek-Universum" von Ralph Sander erschienen, in welchem viele interessante Hintergründe zu den Serien und Kinofilmen erwähnt werden.

Es ist ein Star-Trek-Rollenspiel-Set erschienen, allerdings nur in Englisch, da aus den USA importiert. (Damit keine Mißverständnisse entstehen: Es ist kein Computerspiel, sondern geht in Richtung "Schwarzes Auge" oder ähnliches.)

M. Budde, Mönchengladbach

Euren Schwerpunkt in der Ausgabe 11/91 fand ich sehr gelungen. Er gibt einem Star-Trek-Fan endlich genauere Hintergrundinformationen zum Entstehen der Serie und der Filme. Super! Wie aus Eurem Bericht hervorgeht, wurde Enterprise bei der Betreuung von den Softwarefirmen mehr oder weniger stiefmütterlich behandelt. Das wundert mich eigentlich, denn mit "Startrek" könnten eigentlich fast alle Genres abgedeckt werden, seien es nun Rollenspiele, Action, Strategie oder Adventures. Und in einer Kombination aller Genres könnte es der Hit werden. Mir selber schweben Ideen vor, die ich, hätte ich die geringste Ahnung vom Programmieren, schon längst in die Tat umgesetzt hätte.

Jürgen Schnauz, Altdorf

Diese Briefe stehen stellvertretend für die mehrerer Star-Trek-Fans. Hier kurz ein paar Antworten und (knirsch) Korrekturen für unseren Artikel:

Pilotfilme: Da sind wir reingefallen auf eine miß-

verständliche Aussage im Buch "The Best of SF on TV". Die Fans haben fast recht: "The Cage" wurde als verhackstückte Rückblende in zwei "normale" Star-Trek-Folgen eingebaut.

Vulkanier-Namen: Der "Xon" stammt nicht von uns, sondern von Paramount. Über die Namensgebung von Vulkanier können wir sonst nichts sagen.

Grünes Blut: Ja, Vulkanier haben ja grünes Blut — aber sie haben grünes Blut, weil dieser Farbstich in NTSC nach den ersten Folgen erkennbar war (Quelle: David [Trouble with Tribbles] Gerrolds Abhandlungen über Star Trek). Der Satz war im Artikel mißverständlich geschrieben — bitte nochmal lesen! Um es nochmal zu sagen: Vulkanier haben grünes Blut, aber darauf gekommen sind die Autoren erst, als fahlgrüne Spocks über NTSC-Bildschirme huschten!

Filme: Daß ich geschrieben habe, die Klingonen zerstören in "The Search for Spock" die Enterprise, ist weder falsch noch völlig richtig: Natürlich kenne ich den Film, wollte aber nicht langatmig die Handlung erzählen, sondern nur sagen: "Sie ist kaputt" und schließlich sind die Klingonen ja dran schuld.

Next Generation: Wie die 50 Jahre in den Artikel kamen (und nicht korrigiert wurden) konnten wir nicht mehr rekonstruieren. Danke für diese Richtigstellung. Das drei Staffeln zu sehen waren, beruhte auf einer (offensichtlich falschen) Presseinformation des ZDF. Gemeint war wohl, daß drei Staffeln eingekauft wurden. Ab Januar soll's ja weitergehen.

Bücher: Die anderen genannten Verlage haben größtenteils nur ältere Nacherzählungen von Fernsehfolgen im Programm. Die von Paramount genehmigten, neuen Star-Trek-Romane gibt es, soweit wir wissen, in Deutsch nur bei Heyne (und in USA nur bei Pocket Books, einem Label von Simon & Shuster, die wiederum Paramount gehören). bs

Joysoft



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Agony	84.90
Another World	109.90
Apolya	69.90
B.A.T. 2	84.90
Big Run	84.90
Black Crypt	84.90
Carver	84.90
Chaos Engine	74.90
Epic	74.90
Exodus 3010	84.90
F1 Grand Prix	84.90
Indy Heat	84.90
Mad TV	79.90
Reahne	77.90
Soul Crystal	69.90
Special Forces	81.90
Titus the Fox	84.90
Video Kid	69.90

** Shuttle

Anspruchsvolle
Raumschiffsimulation

AMI/ST 109.90

MS-DOS... 124.90

Star Trek

(Elect. Arts)

Raumschiff Enterprise auf
neuer Fahrt.

MS-DOS 84.90

MS-DOS

A-Tran	94.90
Air Duel	115.00
B.A.T. 2	84.90
Castles Data Disk	39.90
Chessmaster 3000	74.90
Falcon 3.0	105.00
Harpoon 1.21 incl. Battleset 2	89.90
Harpoon Battleset 3	24.90
Harpoon Scenario Editor	49.90
Home Alone	74.90
Indi 4	84.90
L'Empireur	89.90
Monkey Island 2	84.90
Paperboy 2	69.90
Rockster	74.90
Roger Rabbit (mit Soundsource)	159.00
Soul Crystal	79.90
Super Space Invaders	69.90
Wizardry 7	79.90

ATARI ST

4 Wheel Drive	74.90
B.A.T. 2	84.90
Black Gold	69.90
Double Dragon 3	64.90
Face Off	64.90
Gauntlet 3	64.90
Hemdale (1 MB)	79.90
Lemmings Data Disk	49.90
Lemmings Stand Alone	64.90
Realms	77.90
Robocop 3	69.90
Robocop	64.90
Top League	74.90
Wolfchild	64.90
WWF Wrestlingmania	64.90

GAME BOY

Bubble Bobble	69.00
Chopstick II	74.90
Glücksrad	69.90
Mega Man World 2	64.90
Super R.C. Pro Am	59.90
Turtles II	69.90

LYNX

Awesome Golf	66.00
Bird and Ted	66.00
Ishido	66.00
Viking Child	66.00

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dönnerstr. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden

Muthiasstr. 24-26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempelfortstr. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 67, Tel. 069 / 280 170

MEGA DRIVE

California Games	109.90
Golden Axe II	109.90
Klax	99.90
Quack Shot	109.90
Road Rash	109.90
Control Pad	49.90

GAME GEAR

Donald Duck	74.90
Halley Wars	74.90
Ninja Garden	74.90
Sonic	74.90

KLINGEDRUCKTES

Bestellmenge	Druckkosten
• Vorankündigung	10.- DM bei 140.- DM bei 140.- DM bei Vorbest. ausland Liefer 25. DM UPS Eilpost
• Deutsche Anlieferung	10.- DM bei 140.- DM bei Vorbest. ausland Liefer 25. DM UPS Eilpost

BLITZ-VERSAND

SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

GNADENLOS

DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

0 89 - 480 29 13



MEGA DRIVE

Megadrive RGB	269,90
Megadrive PAL	279,90
Megadrive Multi	299,90
CD Rom	699,90
CD Spiele:	
Earnest Evans	99,90
Hard Nova	99,90
Sol Feace	99,90
Woodstock	99,90
Arcade Power	89,90
Joystick Arcade Pro	49,90
Joypad (Dauerf.)	29,90
Japanadapter	19,90
Alien Storm	69,90
Airwolf	69,90
Back to Future III	89,90
Bare Knuckle	69,90
Battlemaster	99,90
Beast Warrior	99,90
Bonanza Bros.	49,90
California Games	79,90
Centurion	75,90
Crackdown	39,90
Dahna	99,90
Devil Crash	99,90
Double Dragon	89,90
E - Swat	35,90
EA Icehockey dt.	75,90
El Viento	79,90
F - 1 Circus	89,90
F 1 Grand Prix	89,90
F 22 Interceptor am.	89,90
Fantasia	69,90
Fastest One	49,90
Final Blow	89,90
Gaiground	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hellfire	47,90
Immortal am.	89,90
James Pond am.	69,90
Jewel Masters	49,90
John Madden II am.	85,90
King's Bounty am.	75,90
Lakers vs. Celtics	79,90
Megatrax	49,90
Merces II	89,90
Midnight Resistance	89,90
Might & Magic am.	69,90
Moonwalker	35,90
Mystic Hunter	59,90
Outrun	49,90
PGA Golf	89,90
Quackshot dt.	99,90
Quackshot jp.	69,90
Rings of Power am.	99,90
Road Rush	79,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehog	75,90
Space Harrier	59,90
Spiderman	55,90

Starflight am.	99,90
Streets of Rage dt.	99,90
Streets of Rage jp.	69,90
Shadow Dancer	49,90
Strider	49,90
Super Fantasy Zone	89,90
Super Monaco II	99,90
Super Shinobi	75,90
Sword Sodan	45,90
Tecmo World Cup	79,90
Toe, Jam & Earl	99,90
Turncan	79,90
Undecline	89,90
Valis III	59,90
Volleyball	59,90
Wani Want World	49,90
Wonderboy III	39,90
Zerowings	85,90

GAMEBOY

Gameboy	129,90
Lightplayer	
(Licht & Lupe)	29,90
Akkuset	39,90
Afterburst	34,90
Bubble Bobble	45,90
Battle Ping Pong	35,90
Battle Toads	55,90
Blobette	29,90
Bill & Ted	55,90
Chase HQ	39,90
Final Fantasy I	59,90
Final Fantasy II	59,90
Final Fantasy Adv.	59,90
Final Reverse	29,90
Ghostbusters II	59,90
Hunt Red October	55,90
Ikan	49,90
Isidho	19,90
Klax	35,90
Lacroan Heroes	29,90
Loopz	29,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse	59,90
NBA Allstars	55,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	35,90
Puzzle Boy II	39,90
Puzzle Road	29,90
Racing Spirit	39,90
Robocop	54,90
Robocop II	54,90
R.C. Pro Am Race	49,90
Shanghai	35,90
Simpsons	57,90
Soccer	29,90
Snow Bros.	39,90
Sumo Fighter	35,90
Terminator	55,90
Ultraman	49,90
World Cup	35,90
WWF Superstars	49,90
u.v.m.	

GAME GEAR

Gamegear/Columns	249,90
Gamegear/Columns &	
GG Shinobi	279,90
Master Gear	49,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Aleste	59,90
Donald Duck	52,90
Baseball	45,90
G - Loc	49,90
Galaga '91	52,90
Game Collection	49,90
GG Shinobi	47,90
Mickey Mouse	49,90
Outrun	45,90
Sikweek	39,90
Sonic	55,90
Space Harrier	45,90
Wonderboy	49,90

S. - FAMICOM

Grundgerät RGB	439,90
Adapter für USA -	
Spiele	29,90
Actraiser	69,90
Adventure Islands	119,90
Baseball	59,90
Dimension Force	119,90
Dodgeball	99,90
Fire Wrestling	119,90
Final Fight	109,90
Formation Socc	119,90
Golf	69,90
Gradius	89,90
Lemmings	119,90
Little Ninja	119,90
Populous	49,90
Raiden	119,90
Simcity	59,90
Super Chinese	109,90
Super R - Type	109,90
Super Tennis	119,90
Wagan Land	99,90
u.v.m.	

SUPER NES

Gerät m. Spiel	489,90
Adapter für Japan -	
Spiele	29,90
Actraiser	119,90
Bill Lambeer	119,90
Final Fantasy	129,90
Ghost'n Ghouls	119,90
Home Alone	119,90
Joe & Mac	119,90
Lagoon	119,90
Paperboy II	119,90
Pilotwings	109,90
u.v.m.	

NEO GEO

Grundgerät	699,90
------------	--------

Joystick	99,90
Baseball 2020	279,90
Crossed Swords	229,90
Cyberlip	239,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Top Player Golf	259,90
u.v.m.	

PC ENGINE

PC Engine RGB	269,90
Adventure Islands	59,90
Armed F	19,90
Alice	49,90
Baraba Man	19,90
Baseball '89	15,90
Blodia	19,90
Bullfight	19,90
Cyber Combat	19,90
Cyber Cross	25,90
Cyber Knight	19,90
Debokko Race CD	29,90
Doraemon	19,90
Drop Rock	19,90
F - 1 Dream	29,90
Final Lap Twin	29,90
Heavy Unit	19,90
Hero's Legend	19,90
Kikkikikai	25,90
L - Dis	49,90
Mahjong CD	29,90
Metal Crusher	39,90
Monster Wrestling	39,90
Moto - Roder	29,90
Ninja Warriors	39,90
P 47	29,90
Pacland	15,90
Pomping World CD	39,90
Power Golf	19,90
Psycho Chaser	19,90
Red Alert CD	39,90
Rock On	19,90
Rom Rom CD	29,90
Shanghai	29,90
Side Arms	19,90
Sokoban	29,90
Space Harrier	19,90
Space Invaders	19,90
Vigilante	29,90
W.C. Tennis	49,90
Yaksa	19,90

SEGA MASTER

Master System II	
inkl. Spiel	153,90
Spiele	a.A

MS DOS

Soundblaster 2.0	259,90
Soundblaster Pro	489,90
CD ROM	739,90
Bard's Tale Cons.	69,90
Battle Isle	79,90

Bundesliga Prof.	63,90
Cadaver	77,90
Chessmaster 3000	74,90
Civilization	79,90
Eye of Beholder 2	65,90
Falcon 3.0	109,90
Gunship 2000	79,90
Kaiser	95,90
Laffer Utilities	79,90
Lemmings Data	53,90
Mad TV	79,90
Might & Magic 3	79,90
Monkey Islands 2	69,90
Longbow (Robin)	79,90
Secret Weap Miss.	35,90
Space Quest 4 dt.	79,90
Speedball 2	79,90
TV Sports Boxing	77,90
Willy Beamish	79,90
Wing Com.2 Op.	45,90

AMIGA

512kB Speichererw.	
m. Uhr, abschaltb.	63,90
Airbus A 320	95,90

WEITERE TITEL

AUF ABFRAGE LIEFERBAR !!
Lieferbedingungen:
Bei den meisten Konsolen-
spielen handelt es sich um
Importe ohne deutsche An-
leitung Amiga und MSDOS
weitgehend mit deutscher
Anleitung. Wir haften nicht
für die Kompatibilität der
Systeme. (Besonders Sega)
Umlauf ausgeschlossen.
Lieferungen erfolgen per
Nachnahme zuzügl DM
7,00 Versandkosten.
Ausland nur Vorkasse
zuzügl. DM 25,- Versand-
kosten.
Annahmeverweigerung und
Nichtabholer von bestellten
Waren, werden von uns
grundsätzlich nicht mehr
belieft. Wir tauschen die
Daten dieser Personen mit
anderen Händlern aus.
**HÄNDLER ANFRAGEN
ERWÜNSCHT
NEUE ANSCHRIFT:**
Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Postfach
8000 München 80
Kein Ladenverkauf
NUR VERSAND
Druckfehler, Lieferung,
Preisänderung und Irrtum
vorbehalten.

POWER TIPS

Heft
4/92



**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

Alien Breed	72
Another World	75
Apinya	62
Baby Jo	62
Bug Bomber	79
Castle of Dr. Brain	82
Conquest of Longbow	69
Double Dragon 3	84
Eye of the Beholder	65
First Samurai	78
Ghostbusters 2	79
Goblins	79
Leander	84
Monkey Island 2	62
Populous 2	80
Robocod	69
Sliding Skill	62
Spellcasting 201	72
Switch Blade	64
The Crypt	65
The Oath	76

Wing Commander 62

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Quackshot, Conquest of Camelot, Eye of the Beholder 2, Final Fantasy Adventure 84

Videospiele Tips

A.P.B.	88
Bubble Bobble	88
Double Dragon 2	86
F-22 Interceptor	86
Final Fantasy 2	85
Outrun	85
Road Rash	88
Rolling Thunder	88
Super Ghouls'n'Ghosts	85
Turrican	88
Zelda 3	86

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier, Teil 1	90
--	----

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Apidya

Zur vollen Bewaffnung der Kampfbene verhilft uns Andreas Avanzini aus Basel. Ihr geht durch Drücken der Taste P in den Pausenmodus und drückt dann die Tastenkombination ULRDABBA. Leider hat die Sache einen Haken, der Cheat funktioniert nur einmal.

Baby Jo

Goran Vukelic aus Zuchwil in der Schweiz liefert uns alle Paßwörter:

Level	Paßwort
2	YOUPI
3	GLOUP
4	MUMMY

Wing Commander I + II

Auf vielfachen Wunsch und für alle, die ihn immer noch nicht kennen, hier der ultimative Wing Commander Cheat. Er funktioniert sowohl beim ersten, als auch beim zweiten Teil.

Ihr startet das Spiel nicht wie gewohnt mit "WC", bzw. "WC2", sondern mit "WC Origin", bzw. "WC2 Origin". Dabei auf die Groß- und Kleinschreibung achten. Wenn ihr nun eine Mission fliegt und von Kilrat his angegriffen werdet, müßt ihr nur Target Lock einschalten (mit "L") und "Alt+Del" drücken. Siehe da, der Gegner lößt sich in die Bestandteile auf und man darf weiterfliegen.

Sliding Skill

Yilmaz Atalay aus Gelsenkirchen hat alle Paßwörter zusammengesprochen und an uns weitergeschickt.

Level	Paßwort:
5	Kaffeetasche
10	Senf tube
15	Warmes Bier
20	Gummibaum
25	Voller Ascher
30	Leerer Fridge
35	Lame TV
40	Weiter so
45	Müde Finger
50	Stromausfall
55	Volle Platte
60	Colarausch
65	Asmone Rules
70	Tim ist muede
75	Alter Porsche
80	Pappige Pizza
85	Mieser Freezer
90	Hi to Eclipse
95	Konzentration

Hallo Computer Freaks



Sicher könnt Ihr Euch denken, zu welchem Spiel im vergangenen Monat die meisten Lösungsvorschläge in der Redaktion eintrudelten: Die letzten 30 Tage standen ganz im Zeichen von Teerjacks und Klabauermännern. Pirat LeChuck geisterte durch die Räume und im Kollegenkreis ging man auf Schatzsuche. Auch auf die Gefahr hin, daß wir von den Amiga-Besitzern, die noch ein bißchen warten müssen, geleert und gefordert werden, beglücken wir Euch mit der Komplettlösung von *Monkey Island II*. Zahlreiche verzweifelte Hilferufe von gestrandeten MS-

DOS-Piraten zeugen von der hohen Rätseldichte der Fortsetzung. Hilfe tut also Not.

Liebe Amiga-Besitzer! Wenn Ihr Euch den Spaß an *Monkey Island II* nicht verderben wollt, dann nehmt die Seiten raus und gebt sie bei einer Vertrauensperson in Verwahrung. So ist sichergestellt, daß Euer Piratenleben auch in Zukunft spannend und rätselhaft bleibt. Einen feucht-fröhlichen Monat wünscht

Voller

TIP

DES MONATS

Monkey Island II Le Chuck's Revenge

Elmar Philippi aus Essen hat es geschafft. Als Freibeuter der Meere hat er alle Rätselklippen geschickt umschifft. Seine Flaschenpost erreichte uns als erste. Hier seine Erlebnisse auf hoher See.

Teil 1: The Largo Embargo

Die Geschichte beginnt auf Scabb Island. Kaum angekommen, begegnet Guybrush dem Schrecken der Insel, Largo, der ihm seinen gesamten Besitz abnimmt. Guybrush nimmt

sich vor, diesem Widerling das Handwerk zu legen und erkundet zunächst die Insel.

Am Ortseingang von Woodtick findet er eine Schaufel. Im Ort geht er zuerst zum Kartographen Wally und nimmt dessen Monokel und ein Stück Papier. Nun geht er zu den drei Piraten bei der Reinigung und findet einen Eimer. Von dem Piraten mit dem Holzbein bekommt man ein Goldstück und erhält den Auftrag, Holzpolitur zu kaufen. Neben der Bar entdeckt man ein offenes Fenster, durch das man in die Küche gelangt. Dort stiehlt man das Messer, begibt sich anschließend in das Hotel und befreit mit dem Messer den Alligator. Aus dem Freßnapf nimmt man den Käse und in Largas Hotelzimmer Largas Perücke. Vom Wirt der Bar erfährt man einiges über Largo, der auch in der Bar erscheint und zum Entsetzen des Wirtes seinen Drink gegen die Wand spuckt. Guybrush wischt den grünen Schleim mit dem Papier ab. Beim Verlassen des Ortes kauft man beim Schreiner die Politur. Auf dem Weg zum Strand entdeckt man einen handlichen Stock.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Sumpf, füllt dort einen Eimer mit Schlamm und rudert im Sarg zur Voodoo-

Hexe Mojo. Von ihr erfährt er die Zutaten, die zur Herstellung einer Voodoo-Puppe für den fiesen Largo benötigt werden. Im Regal findet er außerdem ein Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Beim Versuch, dieses Glas zu nehmen, erfährt er von Mojo, daß noch Asche und ein Buch mit Voodoo-Rezepten benötigt werden. Bevor man wieder zurückrudert, um die Zutaten zu besorgen, läßt man noch das Seil neben dem gruselig schönen Totenkopf mitgehen.

Der nächste Weg führt zum Friedhof, wo man das Grab von Largas Großvater aushebt und einen Knochen findet. Guybrush geht wieder in den Ort zurück, stellt in Largas Hotelzimmer den Eimer auf die Tür und versteckt sich hinter der spanischen Wand. Als Largo kurz darauf das Zimmer betritt, ergießt sich der ganze Schlamm über ihn und er muß sich in die Reinigung begeben. Guybrush verläßt sein Versteck und folgt ihm dorthin. Dort poliert er zunächst das Holzbein des Piraten und fängt anschließend dessen Ratte. Dazu bastelt er aus Box, Stock, Seil und Käse eine Falle.

Mit der Ratte steigt Guybrush wieder in das Fenster der Küche ein und wirft den Nager in die Suppe. Das Stellenangebot am Eingang der Bar bringt ihn auf die Idee, sich als Koch zu bewerben. Der Wirt gibt ihm einen Vorschuß von 420 Goldstücken und schickt ihn in die Küche. Guybrush verläßt jedoch seinen Arbeitsplatz durch das Fenster und findet an Largas Zimmertür den Reinigungscoupon. Mit dem Coupon geht er zur Reinigung und erhält dafür Largas blütenweißen BH. Aus Perücke, Spucke, BH und Knochen stellt Madame Mojo nun die Voodoo-Puppe her.

Mit Puppe und Nadeln bewaffnet, trifft Guybrush im Hotelzimmer auf Largo und vertreibt ihn durch wiederholtes Stechen der Puppe von der Insel. Nachdem Guybrush Scabb Island von diesem Bösewicht befreit hat, macht er sich auf die Suche nach dem sagenhaften Big Whoop. Dazu chartert er Captain Dread's Schiff und gibt ihm als Ersatz für den verlorenen Talisman das Monokel.

Teil 2: Four Map Pieces

Auf dem Schiff findet Threepwood eine leere Vogelfuttertüte und vom Captain erhält er eine Landkarte. Die Reise geht zunächst nach Booty Island. Im Antiquitätenladen kauft er

eine Säge, ein Schiffshorn und das Schild, das vor dem Papa-gei wartet. In den Nagel, an dem das Schild hängt, hängt Guybrush die Vogeltüte und kann daraufhin auch den Spiegel kaufen. Im Bestattungsinstitut trifft er einen alten Bekannten, Stan, der ihm verschiedene Särge vorführt und ihm bei Verlassen des Ladens ein Taschentuch schenkt.

Die Reise führt anschließend nach Phatt Island, wo Guybrush aber unglücklicherweise steckbrieflich gesucht und daher sofort nach seiner Ankunft festgenommen wird. In seiner Zelle findet er unter der Matratze einen Stock, mit dem er an einen Knochen in der Zelle nebenan kommt. Diesen Knochen gibt er dem Hund und erhält so den Zellschlüssel. Bevor er endgültig das Gefängnis verläßt, nimmt er noch die beiden Umschläge aus dem Regal.

Nun sucht er die Bücherei auf, läßt sich einen Mitgliedsausweis ausstellen und leiht folgende Bücher aus:

— Recipes Voodoo "The Joy of Hex"

— Disaster, "Great Shipwrecks of Our Country"

Am Eingang zur Bibliothek nimmt er noch die Linse aus dem Leuchtturmmodell.

Dann geht man zum Glücksrad und beobachtet das Spiel. Nach dem Spiel folgt man dem Gewinner und sieht, wie ihm die Gewinnzahlen mitgeteilt werden. Nachdem er wieder verschwunden ist, geht man selbst zur Tür und fragt nach der nächsten Gewinnzahl, die einem nach Eingabe des richtigen Codes auch mitgeteilt wird (zwischenspeichern!). Nun geht man wieder zum Glücksrad, setzt auf diese Zahl und wählt als Gewinn die Einladung zur Mardi Gras Party.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Haus von Gouverneur Phatt und gelangt, nachdem er die Wache abgelenkt hat, in dessen Schlafzimmer. Auf dem Bett entdeckt er ein Buch mit Piratensprüchen, das er gegen das Buch "Great Shipwrecks of Our Country" austauscht, wobei er sich jedoch die in diesem Buch angegebenen Koordinaten merkt.

Die Reise führt uns nun wieder zurück nach Scabb Island, wo Guybrush dem Piraten an der Reinigung des Holzbeins absägt. In aller Ruhe kann er jetzt Hammer und Nägel aus der Schreinerei entwenden. In der Bar steckt er die Banane auf das Metronom und kann dann den klavierspielenden Af-

fen mitnehmen. Nach Vorzeigen des Bibliotheksausweises bestellt er einen gelben und einen blauen Drink (gelb + blau = grün) und erhält außerdem einen Strohhalm.

Unser nächstes Reiseziel ist wieder Booty Island, wo Guybrush im Kostümverleih nach Vorzeigen seiner Einladung ein schickes Kleid erhält. Von Captain Kate Capsize bekommt er ein Flugblatt und geht weiter ins Bestattungsinstitut. Dort gelingt es Guybrush, Stan zum Probieren in einem Sarg zu überreden, den Sarg zu vernageln und den Kryptaschlüssel zu nehmen.

Weiter geht's zum Spuckwettbewerb. Hier lenkt Guybrush zuerst den Spitzmeister ab, indem er kräftig ins Schiffshorn bläst, vertauscht die Fähnchen und nimmt mit dem Strohhalm einen Schluck von dem grünen Drink. Seiner Teilnahme am Wettbewerb steht nun nichts mehr im Wege. Nach einigen Versuchen belegt er tatsächlich den ersten Platz und erhält als Siegesprämie eine Plakette, die er im Antiquitätengeschäft für 6000 Goldstücke verkauft.

Jetzt macht Guybrush sich auf den Weg zu Elaines Mardi Gras Party. Bevor er zum Haus durchgelassen wird, muß er an der Sperre seine Einladung und das Kostüm vorzeigen. Guybrush betritt das Haus durch den Haupteingang, nimmt das Kartenstück von der Wandtafel und spricht beim Verlassen des Hauses mit dem Gärtner. Dieser bringt ihn umgehend zu Elaine, die ihm das Kartenstück wieder abnimmt. Nachdem Guybrush einige dumme Annäherungsversuche unternommen hat, wirft Elaine das Kartenstück vor Wut aus dem Fenster und verläßt den Raum. Guybrush nimmt das Ruder von der Wand und macht sich auf die Suche nach dem Kartenstück. Er findet es vor dem Haus, aber als er sich danach bücken will, wird es vom Wind zu den Klippen geweht. Guybrush nimmt den Hund mit und geht zur Hinterseite des Hauses. Dort rappelt er kräftig an den Mülltonnen. Durch den Krach wird der Koch aus der Küche gelockt und jagt Guybrush um das Haus. In einem unbeobachteten Moment kann er die Küche betreten und einen Fisch klauen.

Nun machen wir erneut einen Abstecher nach Phatt Island. Dort angekommen, klebt Guybrush das Flugblatt von

Captain Kate auf einen Steckbrief, worauf diese kurze Zeit später verhaftet wird. Er geht weiter zum Fischer, dem er den gestohlenen Fisch gibt und erhält dafür die Angel.

Zurück auf Booty Island macht er sich auf den Weg zu den Klippen und versucht, mit einer Angel das Kartenstück zu fangen. Leider kommt gerade in diesem Augenblick eine Möwe vorbei, die mitsamt der Karte zum Big Tree fliegt. Guybrush geht hinterher und versucht mit Planke und Ruder den Baum zu besteigen. Dann bricht das Ruder durch und er verliert das Bewußtsein. Nach einem seltsamen Traum erwacht er und fährt zurück nach Scabb Island.

Dort läßt er vom Schreiner das Ruder reparieren und geht weiter zum Friedhof. Mit Stan's Schlüssel öffnet er die Krypta, liest die Sprüche auf den Särgen und vergleicht sie mit denen in dem Buch "Famous Pirate Quotations". Dann öffnet er den Sarg von Rap Scallion, nimmt etwas von der Asche und geht damit zu Mojo, der Voodoo-Hexe. Im Vorraum nimmt er das Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Mojo gibt er die Asche und das Buch mit den Voodoo-Rezepten und erhält ein spezielles "Ash-2-Life"-Pulver. Dieses Pulver schüttet Guybrush in den Sarg von Rap Scallion, der ihm daraufhin den Schlüssel zum Leuchtturm gibt und ihn bittet, das Gas abzustellen. Nachdem Guybrush die Bitte erfüllt hat, erhält er zum Dank ein heißes Kartenstück.

Guybrush fährt abermals nach Booty Island und geht zum Big Tree. Mit der Planke und dem reparierten Ruder kann er den Baum besteigen.

In einer Baumhütte findet er die Möwe auf einem Stapel Papier. Nun läßt er den Hund frei, der das verlorene Kartenstück aus dem Haufen herausucht. Aus einer anderen Baumhütte entdeckt Guybrush außerdem ein Teleskop.

Und wieder geht's nach Phatt Island. Im Gefängnis nimmt Guybrush den Umschlag mit dem Rum und befreit Captain Kate. Anschließend geht er zur Pumpe oberhalb des Wasserfalls und benutzt den Affen, um die Pumpe abzustellen. Durch die Höhle im trockengelegten Flußbett erreicht er dann das Cottage und wird nach Betreten des Hauses vom Hausherrn zu einem Trinkwettbewerb überredet. In einem unbeobachteten Moment kippt Guybrush den angebotenen Drink in den Baum und füllt statt dessen den eigenen Grog in die Tasse. Kurz darauf fällt der Hausherr nach Genuß eines Drinks vom Hocker. Nun befestigt Guybrush den Spiegel im Rahmen, öffnet die Fensterläden und legt das Teleskop auf die Statue vor dem Haus. Ein Lichtreflex zeigt auf einen losen Stein in der Wand, der durch Drücken die Falltür in den Keller öffnet, wo man ein weiteres Kartenstück findet.

Auf Booty Island chartert Guybrush Captain Kate's Schiff und taucht an der im Buch "Great Shipwrecks of Our Country" angegebenen Stelle. Auf dem Schiffswrack findet er einen Affenkopf, den er natürlich mitnimmt, dann läßt er sich mit dem Anker wieder hochziehen. Auf Booty Island tauscht man den Affenkopf im Geschäft gegen das vierte Kartenstück.

Nachdem man nun alle Kartenstücke gefunden hat, fährt



man zurück nach Scabb Island und gibt dem Kartographen alle Kartenstücke und die Linse. Von Wally wird Guybrush zur Voodoo-Hexe geschickt, um einen Liebestrank zu besorgen. Nachdem er von Mojo eine Tüte mit Streichhölzern und eine Liebesbombe erhalten hat, macht er sich auf den Rückweg zu Wally und stellt dort mit Entsetzen fest, daß dieser von Le Chuck entführt worden ist. Am Rande des Sumpfes findet Guybrush eine an Le Chuck adressierte Kiste und steigt hinein.

Teil 3: Le Chuck's Fortress

Die Kiste wird zu Le Chuck's Burg transportiert. Durch den vorderen Tunnel gelangt Guybrush in Le Chuck's Gefängnis und findet dort Wally, der ihn auffordert, den Zellschlüssel aus Le Chuck's Büro zu besorgen. Guybrush verläßt das Gefängnis und steht wieder vor dem Schilderwald. Er betritt nun den hinteren Teil des Tunnels und sucht sich durch die Knochen-Geheimtüren den Weg zum Büro (nachdem man eine Tür gefunden hat, die nicht wieder zum Schilderwald führt, muß man immer durch die Tür gehen, durch die man gekommen ist!). Im Büro findet er den Schlüssel, wird aber von Le Chuck überrascht und landet neben Wally im Knast. Zur Befreiung nutzt er nun seine Spuckfähigkeiten. Dazu nimmt er wieder einen Schluck von dem grünen Drink und spuckt auf das Schild rechts im Bild. Auf diese Weise wird die Kerze gelöscht und Wally und Guybrush können entkommen. Beide finden sich in einer dunklen Kammer wieder, die sich nach Anzünden eines Streichholzes als Dynamitlager entpuppt. Durch die folgende Explosion wird Guybrush auf eine Insel namens Dinky Island katapultiert.

Teil 4: Dinky Island

Im Wasser findet Guybrush eine Flasche und am Strand ein Brecheisen. Beides nimmt er mit und beginnt den Dschungel zu erkunden. Im Westen entdeckt er einen Baum, an dem eine Tasche hängt. Um an den Tascheninhalt zu kommen, zerschlägt er die Flasche mit dem Brecheisen und schlüßelt die Tasche mit der zerbrochenen Flasche auf. Zum Vorschein kommt ein Paket Instant-Kracker. Guybrush geht zurück zum Strand, nimmt das Martinglas und füllt es mit Wasser. Dann entsalzt er das Wasser in der Entsalzungsmaschine, schüttet es in die Kracker-Packung und erhält so

zwei Kracker. Einen weiteren Kracker findet er nach dem Öffnen des Fasses. Mit den drei Krackern füttert er den Papagei und erfährt so, an welcher Stelle der Schatz vergraben ist. Guybrush macht sich auf den Weg zu dieser Stelle und findet unterwegs eine mit Seilen verschnürte Kiste. Nachdem er das Seil gelöst und die Kiste mit dem Brecheisen geöffnet hat, entdeckt er darin Dynamit. An der vom Papagei angegebenen Stelle, beginnt Guybrush zunächst zu graben, sprengt dann das Loch und findet sich in einer Höhle mit zwei Pfeilern wieder: auf dem einen Pfeiler er — auf dem anderen der Schatz. Um an den anderen Pfeiler zu gelangen, bindet er das Brecheisen an das Seil und befestigt beides an den rostigen Haken über ihm. Leider bricht der Pfeiler zusammen und Guybrush stürzt in den Keller.

Im Keller schaltet er das Licht an und steht zu seinem Entsetzen Le Chuck gegenüber. In den Schatztrümmern findet Guybrush ein Ticket. Nun versucht er ebenfalls eine Voodoo-Puppe herzustellen und sucht nach den Zutaten.

Zunächst geht er in den Sanitätsraum (ganz rechts), wo er einen Totenkopf und in der Schublade eine Spritze findet. Im Lagerraum entdeckt er in den Kisten eine Puppe und eine Flasche Rootbeer. Im nächsten Raum benutzt er die Münzrückgabe am Grogautomaten, dabei fällt eine Münze zu Boden. Als Le Chuck den Raum betritt und sich nach der Münze bückt, klagt Guybrush ihm die Unterhose. Dann geht er zum Aufzug. In dem Moment, in dem auch Le Chuck den Aufzug betritt, betätigt Guybrush den Hebel (ggf. mehrmals versuchen). Die Aufzugtüren schließen sich und Le Chuck's Bart wird eingeklemmt. Guybrush nimmt den Bart mit.

Beim nächsten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt er das Taschentuch, um Le Chuck's Schleim zu bekommen. Nachdem ihm dies gelungen ist, sind alle Voraussetzungen für eine Voodoo-Puppe vorhanden. Guybrush steckt die Puppe, den Totenkopf, das Taschentuch, den Bart und die Unterhose in eine Tüte und erhält so die Voodoo-Puppe.

Beim erneuten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt Guybrush die Voodoo-Puppe mit der Spritze und reißt der Puppe ein Bein aus. Das ist das Ende von Le Chuck. vw

SPIELEN UND VERDIENEN

Ihr wollt gute Tips zu kniffligen Spielen? Ihr wollt Euch ein nicht zu knappes Taschengeld verdienen? Kein Problem, auf den grünen Seiten dürft Ihr Euch austoben.

Hier noch einmal in aller Ausführlichkeit die Mitmachbedingungen für die Power-Tips: Grundsätzlich ist zu sagen, daß die Tips immer nur so gut sind, wie Eure Einsendungen. Auch verrückte und ungewöhnliche Ideen sind uns deshalb willkommen. Kramt also ruhig in Euren tiefsten Schubladen — das eine oder andere Schätzchen ist sicher zu finden. Das muß um Gottes willen nicht immer eine zwangseigige Lösung sein, in der die Barhaare jedes einzelnen Trolls gezählt werden. Bei uns hat jeder gehaltvolle Tip Chancen. Schnuckelige Cheats, Paßwörter und kleine Tips sind ebenfalls Anwärter auf eine saftige Belohnung.

Zum nicht ganz unwichtigen Thema Bezahlung: Grundsätzlich werden jeden Monat ein Video- und ein Computerspieltip von uns zum Tip des Monats gewählt und mit jeweils **500 Mark** belohnt. Auch hier gilt ganz besonders: Nicht Masse, sondern Klasse entscheidet. Alle anderen veröf-

fentlichten Tips werden, je nach spielerischem Gehalt, mit bis zu 500 Mark entlohnt. Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall, bei den Power-Tips mitzumachen.

Möchtet Ihr nicht auf die Früchte Eurer harten Arbeit verzichten, dann reicht eine kleine Notiz auf Eurem Brief. Eure Unterlagen werden dann zurückgeschickt.

Karten und hübsche Zeichnungen beleben Eure Tips ungemein. Wollt Ihr also künstlerisch tätig werden, müßt Ihr ein paar Spielregeln beachten. Ihr glaubt nicht, was für Kunstwerke bei uns auf dem Schreibtisch landen. Leider können sie nur in schwarzweiß bei uns abgedruckt werden. Farbige Zeichnungen sind also überflüssig. Benutzt bitte einen Tusche- oder dünnen Filzstift. Ein Bleistift ist und bleibt ungeeignet! Am liebsten sind uns ausgedruckte Karten.

So, genug der Theorie. Ab vor den Computer. Bis zum nächsten Monat wünsche ich Euch viel Spaß. vw

Switchblade

Von Dominik Steffan aus Hirschberg kommt ein prima Trick, der so manchem *Switchblade-II*-Kämpfer aus der Breddouille helfen wird. Ihr gebt im Titelbild einfach LEVEL ein

und kann anschließend mit einer Zahl von 2 bis 6 die Level anwählen.

Gibt Ihr CHROME ein, dann kommt man in ein gleichnamiges Spiel mit 20 Levels.

Eye of the Beholder

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es immer noch vereinzelt Helden geben, die mit dem vieläugigen Obermütz ihre liebe Not haben. Michael Frummet aus Mitrachung erläutert ganz genau, wie man das Kerlchen elegant in den Monsterhimmel schickt.

Möglichkeit 1:

Dazu benötigt Ihr den "Wand of Silvas", den Ihr von den Zwergen in Level 5 bekommt, wenn Ihr den Prinzen in Level 11 befreit. Ihr schlagt mit dem Stab so lange auf den Beholder ein, bis er sich zurückzieht. Treibt ihn bis zur Position 4 auf der Karte. Dort wird der Beholder von seiner eigenen Falle getötet. Vorsicht, wenn Ihr über die Position 3

lauft. Dort wird ein Feuerball ausgelöst.

Möglichkeit 2:

Ihr wartet an Position 1 unter der Tür bis der Beholder zwei Felder entfernt von Euch steht, dann geht Ihr einen Schritt vor und schlagt mit Euren Waffen auf ihn ein. Zieht Euch nach ca. zwei Schlägen wieder auf Position 1 zurück, denn jetzt beginnt der Beholder zu zaubern. Auf Position 1 ist ein praktisches Sperrfeld, das keine Magie durchläßt. Mit etwas Geduld ist der Obermütz nun kein Problem mehr.

The Crypt

Karl Hangl aus Haid/Ansfelden hat Incentives 3-D-Abenteuer für uns gelöst.

Wir befinden uns zunächst in der "Crypt". Die Tür ist versperrt. Den passenden Schlüssel finden wir in der Kiste. Wir nehmen den Schlüssel und schließen den Kistendeckel! Dann öffnen wir den Sarg, eine Maus (Geist) erscheint, die wir sofort erledigen.

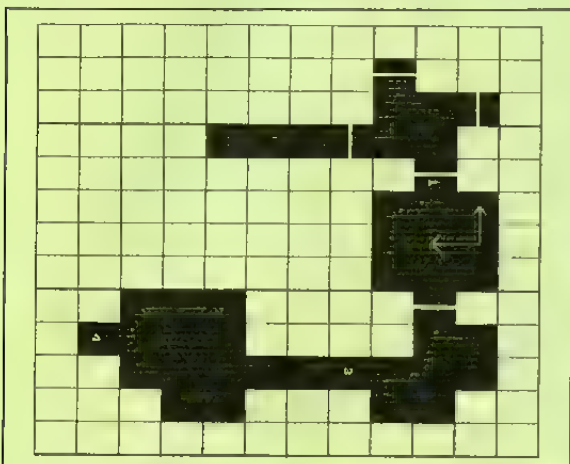
Vor der "Crypt" gelangen wir in den "Crypt Corridor". Wir sehen mehrere Türen, gehen geradeaus zur schwarzen Tür

und gelangen in den Raum "Tantalus".

Im "Tantalus" öffnen wir den Sarg und erledigen wiederum die erscheinende Maus. Dann schieben wir den Steinquader in die linke Wand hinein. Wir verlassen "Tantalus" und gehen nach rechts weiter zur schwarzen Tür in den Raum "Last Treasure".

Im "Last Treasure" steht eine versperrte Kiste, der Schlüssel dazu fehlt noch. Über dem rechten Kasten hängt an der Wand ein Schlüssel. Wir steigen auf die zwei Steinquader und holen ihn. Dann schieben wir beide Quader in die Wand hinein, gehen zurück in den Raum "Tantalus" und holen uns das Käsestück vom Regalbrett, in dem wir wieder auf die zwei Quader steigen.

Wir gehen nun von diesem Raum nach rechts zur Tür in der schmalen Seitenwand zum "Belenus". Der Schlüssel vom "Last Treasure" sperrt das Türschloß. In der Raummitte nehmen wir den Edelstein vom Steinquader und gehen durch die gegenüberliegende Tür in den Raum "Pothole". Im "Pothole" steht vor der gegenüber-



Com Tronic

COMPUTER ELECTRONIK

HARDWARE • SOFTWARE • ZUBEHÖR
Weddingstraße 5, 1000 Berlin 65

Tel.: 030/4621079

Titel	Amiga	Atari	PC
3D Construction Kit	115,95	94,95	115,95
A320 Aces	94,95	?	?
Battle Isle	69,95	69,95	79,95
Black Gold	64,95	64,95	69,95
Celtic Legends	69,95	?	?
Conquest	?	?	86,95
Conquest of Longbow	?	?	89,95
Din	59,95	59,95	59,95
Eye of the Beholder	69,95	?	79,95
Eye of the Beholder II	?	?	89,95
F15 Strike Eagle II	79,95	79,95	79,95
Fate Gates of Dawn	69,95	69,95	79,95
Flight of the Intruder	79,95	?	79,95
Gateway of the Savage Frontier	69,95	?	?
Gunship (PC 2000)	59,95	84,95	?
Indiana Jones Adventure	64,95	64,95	69,95
Lotus 1-2-3	79,95	?	89,95
Memories of a Data Desk	49,95	49,95	49,95
Memories II	59,95	59,95	74,95
Joan	69,95	69,95	69,95
Mad TV	69,95	69,95	69,95
Magnetic Scrolls Collection	69,95	69,95	79,95
Might & Magic III	69,95	?	74,95
Power of Darkness	69,95	?	79,95
Robert Hood	59,95	59,95	69,95
Secret of Monkey Island I	69,95	69,95	69,95
Secret of Monkey Island II	69,95	69,95	74,95
Men Samson II	74,95	79,95	79,95
San City & Populous	69,95	69,95	69,95
Steinberger Hotel Manager	49,95	?	59,95
The Simpsons	64,95	64,95	69,95
Thunderhawk AH 73M	?	69,95	84,95
Ultima VI	69,95	69,95	69,95
Ultima VII	69,95	69,95	?
Wing Commander II	?	?	86,95
Zork II/Krakken	59,95	59,95	59,95
SEGA GAME GEAR	279,95	SEGA GAME DRIVE	379,95

Zwischenverkauf, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
Der Versand erfolgt per Post/UPS.
22g. Versandkosten und Nachnahmegebühr.



GORDON BOYD
HARD- UND SOFTWARE-VENTURES
Grusstr. 37, 8530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 06131/226305

Laser Disc Games!!!
Grundausstattung Pioneer
CLD 1500 + Interface + Steuer-
software + Dragons Lair

Amiga 1199,00
Atari 1249,00
P.C. 1299,00

**Steuerinterface + Software
+ Dragons Lair**

Amiga 199,00
Atari 249,00
P.C. 299,00

Thayeros Quest ... 189,00
* Space Ace 159,99

* bei Drucklegung nicht lieferbar

**43 MB Festplatte für
Amiga 2000/500
Inklusiv Controller 749,00**

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

LADENGESCHÄFT:
KLARA STRASSE 25, 6500 MAINZ

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- * Dragon Wars
- * Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
- * Pool of Radiance
- * Champions of Krynn
- * Secret of the Silver Blades
- * Secret of the Monkey Island
- * Might & Magic II
- * Indiana Jones and the Last Crusade
- * Captive (1 Mission)
- * Eye of the Beholder
- * Space Quest 4
- * Bone of the Cosmic Forge
- * Death Knights of Krynn
- * Pools of Darkness
- * Dungeon Master
- * Chaos strikes back
- * Dragonflight
- * Legend of Faerghall
- * Bloodwych Data Disk
- * Secret of the Monkey Island 2
- * Might & Magic III
- * Elvira
- * Bards Tale III
- * Eye of the Beholder 2
- * Kings Quest 1-5
- * Ultima 5-8
- * Larry 1-3/Larry 5
- * Spirit of Adventure

Preise für Kop.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 9,-, Verk. VS DM 4,-, ab 3 Kop.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/795102

MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

	AMIGA		PC/AT		PC/AT
3D Constr. Kit k. dt.	119,90	3 D Constr. Kit k. dt.	119,90	Might + Magic 3	79,90
Arkham 320 dt.	81,90	Battle Kings dt.	84,90	Monkeys islands II VGA k. dt.	86,90
Bards of Pyry dt.	72,90	Bundesliga Manager Pro k. dt.	69,90	Nova 3	89,90
Bundesliga Manager Pro k. dt.	69,90	Chessmaster 3000	69,90	Secret Weapon	89,90
Eye of the Beholder	69,90	Civilian dt.	89,90	Sim Earth k. dt.	89,90
F19 Stealth Fighter	69,90	Conquest of Longbow dt.	86,90	Star Trek dt.	72,90
Formula One Grand Prix dt.	72,90	Elm2 2 dt.	64,90	Time Quest dt.	77,90
Heart of China dt.	79,90	Eye of the Beholder 1	79,90	Tower FRA dt.	69,90
Legionnaires 2 Data	45,90	Falcon 516 3.00	83,90	Wing Commander k. dt.	89,90
Peep-out dt.	69,90	Gunship 2000 dt.	78,90	Wizardry 7	69,90
Raided Lycos k. dt.	72,90	Harpoon V 1 21 dt.	84,00	WWF Wrestlingmania dt.	59,90
Robocop 3 dt.	59,90	Jet Fighter II	91,90	Soundblaster 2.0	289,00
Silent Service k. dt.	72,90	Kings Quest V kpl dt.	99,90	Soundblaster Pro	539,00
Space Quest IV dt.	72,90	L'Empereur	89,90	Flightstick	99,90
Turcan II dt.	59,90	Mac MacTranler 2 Quest dt.	77,90	Thunderboard	249,00

* = wird erwartet * Versandkosten DM 9,- Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347
Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr
Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödemark

liegenden Tür ein großer Stein. Wir versuchen, ihn nach rechts zu schieben, sind aber zu schwach. Wir gehen zurück in die "Crypt" und öffnen die Schatzkiste, wo wir nun ein Käsestück finden. Die Kiste wieder schließen und zurück zum "Pothole". Sind wir zum Steinschieben immer noch zu schwach, wiederholen wir diese Prozedur, bis wir die erforderliche Stärke besitzen. Durch die nun offene Tür gehen wir in das Stiegenhaus "The Step" und sammeln vor den dortigen Türen soviel Käsestücke auf, bis wir die Stärke von "Hercules" besitzen. Nicht das Käsestück der V. Etage nehmen, es ist verdorben!

Dann gehen wir ins "Beleus" und durch die dortige linke Tür in den "Lift Shaft". Am Ende vom "Lift Shaft" schieben wir den Stein nach hinten zur Wand.

Wir gehen zurück zum "Crypt Corridor" und zur ersten rechten Tür. Im Raum "The Mouse-trap" nehmen wir den Käse vom Tisch. Dadurch werden der Tisch und der Sessel zu sich drehenden Geistern, die wir durch Steinwürfe erledigen. Damit sind wir nun mit dem VI. Untergeschoß vorläufig fertig.

Zurück zum "The Step" und auf ins V. Untergeschoß. Die Tür in der rechten Wand führt uns zum "Gernunnos". Wir öffnen die Holzklappe an der Wand gegenüber. Ein Geist (Sessel) greift uns an, wir schießen ihn ab. Dann nehmen wir den Edelstein und das Käsestück. Die schwarze Tür in der rechten Wand führt uns nur ins "Pothole" (Sackgasse= Absturzgefahr). Deshalb nicht durch diese Tür gehen. Wir kriechen nun durch die kleine Öffnung der gegenüberliegenden Wand in den "Tunnel".

Im "Tunnel" kommt uns am Boden eine Maus entgegen, die wir beseitigen. Der "Tunnel" führt uns in die "Ravine". Wir gehen auf dem dortigen Steig vorsichtig zum Raum "The Tube".

In "The Tube" steigen wir auf den Raumteiler und laufen zur linken Wand, kriechen durch den dortigen schmalen Spalt in den Raumteiler, wo wir den Geist (Käsestück) erledigen. Dann verlassen wir "The Tube" durch die gegenüberliegende Tür und kommen ins "Lift Entrance 5".

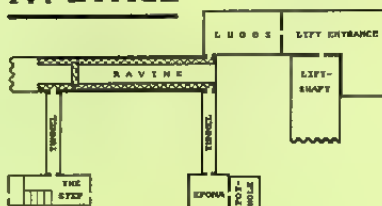
Im "Lift Entrance 5" führt die rechte Wandtür zum "Lift Shaft". Nicht hineingehen, da der Lift ja derzeit im VI. Untergeschoß ist! Im "Lift Entrance

5" ist ein Loch. Durch das lassen wir uns in den "Lift Entrance 6" fallen.

Im "Lift Entrance 6" erwartet uns ein fliegender Sessel (Geist), den wir erledigen. Dann schießen wir bei der Holztür das Schloß auf. Die Tür führt in den "Lift Shaft". Wir bleiben aber noch im "Lift Entrance 6" und gehen durch die schwarze Tür in den "Lift".

Im "Lift" finden wir im rechten Kasten einen Schlüssel und nehmen ihn. Wir fahren hinauf bis ins III. Untergeschoß und sofort wieder hinunter. Dann verlassen wir den "Lift", gehen zurück ins "Lift Entrance 6" und weiter in den "Lift Shaft". Das Gegengewicht des Liftes zerquetschte beim Hinauffahren des Liftes den Stein und wir können nun den Schlüssel, der im Stein eingeschlossen war, nehmen.

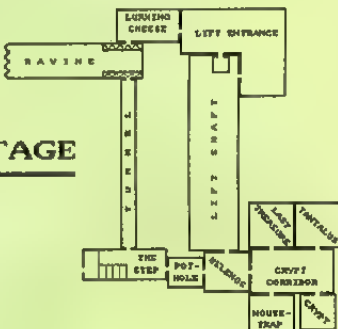
IV. ETAGE



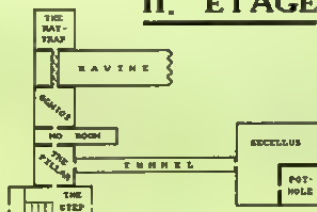
I. ETAGE



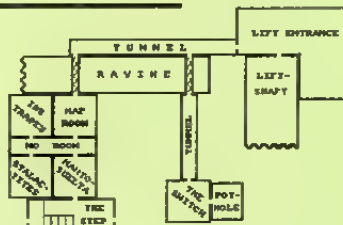
VI. ETAGE



II. ETAGE



III. ETAGE



Nun wieder zurück in den "Lift Entrance 6" und weiter durch die Tür der linken Wand in den Raum "Lurking Cheese". Der Geist (Maus) hinter der Barriere in der Raummitte wird sofort unschädlich gemacht. Die gegenüberliegende Tür führt uns nur auf einen Steig der "Ravine" (Absturzgefahr und Sackgasse). Damit sind wir mit der VI. und V. Etage fertig. Wir gehen zurück zum Stiegenhaus.

Im "The Step" gehen wir hinauf ins IV. Untergeschoß. Die rechte Tür führt uns in den Tunnel. Den dortigen Geist erledigen wir — und weiter zur "Ravine".

Wir können auf dem Steig der "Ravine" nur nach rechts und durch die dortige Tür in einen weiteren Tunnel gehen. Ebenfalls die Maus erledigen. Die Tür am Gangende zum

"Epona" ist versperrt. Wir kehren um und gehen zurück ins Stiegenhaus und von diesem zum "Lift" in der VI. Etage. Wir fahren mit dem Lift ins IV. Untergeschoß.

Wir befinden uns im "Lift Entrance 4" und erledigen sofort den fliegenden Sessel. Durch die Tür in der linken Seitenwand gehen wir in den Raum "Lugus".

Im "Lugus" erwartet uns wieder ein Geist (rosa Käsestück). Nachdem wir diesen mit unseren Steinen getroffen haben, nehmen wir den Edelstein. Durch die rückwärtige Tür gehen wir weiter in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig nach rechts und werfen den dort stehenden Quader um. Wir können nun auf diesem Quader zum gegenüberliegenden Steig gehen. Damit sind wir vorläufig auch mit der IV. Etage fertig. Mit dem Lift fahren wir deshalb weiter ins "Lift Entrance 3".

Im "Lift Entrance 3" ist schon wieder ein fliegender Sessel. Die Tür in der Wand führt uns in den "Tunnel". Im "Tunnel" fliegt ein Geist (gel-

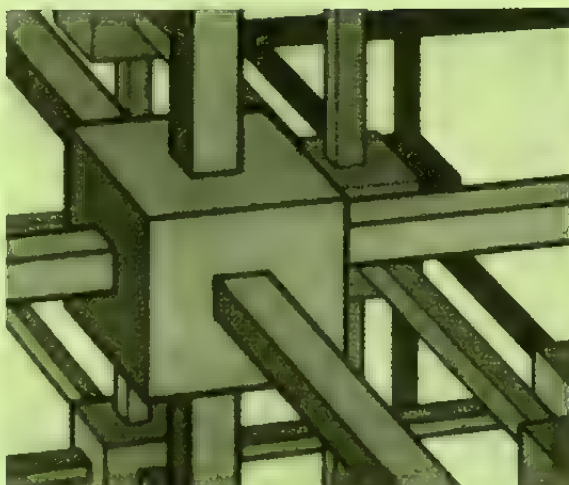
bes Dreieck) herum, den wir abschießen. Die erste Tür der linken Wand führt uns in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig zur gegenüberliegenden Tür und kommen in einen weiteren "Tunnel".

Die Maus im "Tunnel" erledigen wir und gehen weiter zum Raum "The Switch". Wir beseitigen zunächst den Geist (Holzquader) und essen dann den Käse aus dem Regal. Dann legen wir den Hebel an der rechten Wand um. Dadurch wird an der gegenüberliegenden Wand für kurze Zeit eine Tür geöffnet. Durch diese laufen wir schnell und gelangen ins "Pothole".

Im "Pothole" stehen wir auf einem schmalen Brett. Wir gehen nach links und lassen uns das Brett der IV. Etage des "Pothole" herunterfallen. Wir nehmen uns von der Wand hinter uns den Schlüssel. Dann gehen wir durch die Tür in die "Epona".

Im "Epona" finden wir einen Edelstein und auf dem Regal ein Käsestückchen. Wir schießen noch das Schloß der Holztür auf und gelangen in den bereits bekannten Tunnel der IV.



Etage. Damit ist die Erforschung der IV. Etage wirklich erledigt.

Nun ins Stiegenhaus und auf in die III. Etage. Bevor wir die linke Tür zum Raum "Nantosuelta" öffnen, gehen wir noch schnell in die II. Etage und holen von der Rückseite

der Treppe einen Schlüssel. Dann auf ins "Nantosuelta", dort den fliegenden Holzpflock abschießen und den Edelstein nehmen. Auf dem Regal finden wir wieder ein Stück Käse — dazu auf das Podest, auf dem der Edelstein lag, steigen. Die gegenüberliegende Tür führt

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	129,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000	249,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	169,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	89,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000	698,- DM

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer DeInterlace für AMIGA 2000	298,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768	548,- DM
Monitor Commodore 1084S D1 neuestes Modell	498,- DM

AMIGA 2000 neueste Version OS2.0	1198,- DM
AMIGA 3000 neueste Version, ab	3499,- DM

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM

Fordert euer Mitgliedsinfo gegen 3,- DM in Briefmarken an (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämiennliste, Satzung)

Nach Fragen ??? ☎ 0209/495804 (ab 14 Uhr)

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
- Gerät defekt? Unverzüglich Austausch!

Und wir bieten noch mehr:

- Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

Leider **nur für Mitglieder**. Also... den Kupon ausfüllen, die Unterschrift (kein X) nicht vergessen und per ✉ oder so an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden. (Natürlich frankiert)

Ja, ich will Mitglied werden!

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V.. Mit meiner Unterschrift erkläre ich zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde.

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit:

Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren

2. Tag:

Des Nachts träumt man von Marian und erhält einen grünen Diamanten. Am Morgen streunt man durch den Wald, wo man Marian von einem schwarzen Mönch bedroht findet. Ja, ja, so ein Pfeil ist schnell, leise und tödlich. Als Dank erhält man einen Damenschuh (Slipper). Darauf trötet man noch einmal in sein Horn, um Marian auch den anderen vorzustellen. Das war's dann auch schon für den Tag.

3. Tag:

Man läuft als erstes zum Ausguck, wo bald ein Bettler des Weges kommt. Also auf den Pfad und den Mann angesprochen. Für 2 Pence rückt er seine Robe heraus. Nun eilt man zu Cobbler nach Nottingham. Diesem zeigt man den Slipper, dann regnet es auf einmal Informationen. Verläßt Robin die Stadt, ist der Tag auch schon herum.

4. Tag:

Als erstes Wanderziel ist die Holly Grove angesagt. Dort bekommt man von Marian den Auftrag eine "Hand-Scroll" zu besorgen, nachdem man ihr einen Kamm gibt, den man von Cobbler bekommen hat. Daraufhin geht man zum Ausguck, um einen ertappten Wilddieb zu retten. Man reagiert so, wie man es bei der Frau am ersten Tag getan hat — der Longbow löst das Problem umgehend.

5. Tag:

Wenn man die Witwe besucht, erfährt man, daß ihre

drei Söhne vom Sheriff festgenommen worden sind. Zunächst können wir hier nicht helfen. Mr. Hood lauert nun beim Ausguck einem schwarzen Mönch auf. Dieser wird mit dem Bogen bedroht, worauf er einem einen fairen Kampf mit dem Quarterstaff anbietet. Wir nehmen an. Die Staff wird einem automatisch von Little John gereicht. Nachdem man den Mönch besiegt (erschlagen) hat, zieht sich Robin automatisch dessen Kleider an. Wohin eilt man als schwarzgewandeter Mönch? Natürlich zur dunklen Mönchsburg! Am Ufer angelangt, benutzt man die Flöte, die man mit einem Beutel Diamanten in der Robe findet. Ein Boot erscheint und nimmt uns mit zur Burg. Der Wache gibt man die Flöte und die Diamanten. Danach muß man einige Fragen beantworten, die kein Problem sein dürften, wenn man das Handbuch konsultiert.

Nun geht man in den Versammlungsraum in der Mitte der Burg. Nach einem Gespräch geht man in den nordwestlichen Eckturn, wo man einen Zwerg vorfindet, der von den Mönchen aufgehängt wurde. Man zieht das Seil aus der Wand und hat ihn befreit. Der Zwerg bittet Robin, eine Scroll aus der Bibliothek zu holen. "Darf ich Ihnen noch ein wenig Wein nachschenken, mein Abt? Oh, das tut mir leid, daß ich den Wein verschüttet habe, Ihre Robe ist ja ganz ver-

schmiert..." Im Klartext: Man benutzt das Weinglas und ist ungestört. Man nimmt die Scroll, die auf dem Tisch liegt und geht zum Regal an der Wand. Dort sucht man Marian's Scroll (unten Mitte). Nun geht's ab zum Zwerg, dem man seine Schriftrolle überreicht. Mit ihm flüchtet man durch einen von ihm gezeigten Geheimgang. Am Bootssteg betritt man das Boot und geht zu den Wasserspeiem. Als erstes berührt man den ersten von unten links, dann den dritten von unten rechts und als letztes zieht man an der Zunge vom dritten ab unten links. Nachdem man am Ufer angekommen ist, erhält man den Water Ring und die Scroll des Zwerges. Ein weiterer langer Tag neigt sich dem Ende zu.

6. Tag:

Am Ausguck entdeckt man einen Mönch, an den man die "Hand" legen sollte. So erhält man eine braune Robe, in der man zum Schloß eilt, die Wache besticht, die einen daraufhin zu den drei Brüdern führt. Dann geht es zu St. Mary's in die Wäscherei (laundry), wo einem drei Roben in die Hände fallen. Dem Abt nimmt man das Bierfaß weg und — wenn man Lust hat — kann man noch das Labyrinth erkunden, das sich an die Kapelle anschließt (nicht notwendig, gibt aber Punkte). Dort findet man einen Scheiterhaufen, der noch zu einem fatalen Objekt werden wird.

Rasch zurück zum Camp, in

die Robin-Wear und ins Horn geblasen! Es werden fünf Pläne zur Rettung der drei Brüder vorgeschlagen. Da ich nicht alle Möglichkeiten ausprobiert habe, kann ich nur Will's Plan vorschlagen, da er die niedrigsten Verluste aufweist. Für die Rettung der Söhne erhält man ein goldenes Netz. Das war's.

7. Tag:

In der Holly Grove findet man Marian vor, der man die Handscroll gibt. Man lernt den Druiden-Code. Darauf gibt man ihr den grünen Diamanten und küßt sie mit dem Hand-Icon. In der Nähe der heiligen Eiche fängt man mit dem Netz einen Waldgeist, der einem den Mann vorstellt. Man stellt sich seinen Rätseln, um den Schutz der Druidenbäume zu erlangen. Einige Lösungen: snow, feather, coin, beehive, comb. Diese den Rätseln zuzuordnen, ist wohl keine außerordentliche Leistung. Nun hat man den Segen der Druidenbäume.

8. Tag:

Beim Ausguck trifft man auf einen Schützen, dem man seine Kleidung abkauft. In diesem Outfit macht man sich zum Schützenwettbewerb auf. Am Markt kommen einem einige gelehrte Leute entgegen, die Robin nach einem Wappen befragen. Wenn Name und Wappen übereinstimmen (Handbuch!) gibt man den Gelehrten die Hand-Scroll. Den Wettbewerb gewinnt man automatisch, wenn man die Einstellung von Arcade auf Null stellt. Man erhält den goldenen Pfeil.

9. Tag:

Im Wald wimmelt es von Soldaten des Sheriffs. Wenn man entdeckt wurde, rennt man schnell zu einer Baumgruppe, schaut sie an und benutzt den Druiden-Handcode, mit dem man den Druidennamen des Baumes eingibt, den man im Handbuch findet.

Wenn dies einmal passiert ist, macht man sich auf zum Ausguck, man paßt den Diamantenhändler ab, redet mit ihm und durchsucht ihn mehrmals mit dem Hand-Icon. Man benutzt die Box, die man findet so lange an sich selbst, bis sie leer ist. Nun läuft man in der Kleidung des Händlers zum Schloß des Sheriffs. Dort öffnet man das rote Paket des Händlers und stellt es auf den Tisch. Nach einem kurzen Wortwechsel nimmt man das Paket wieder an sich und es beginnt eine lustige Sequenz, in der man 5000 für sein Lösegeld erhält.

Am Abend erhält man von Marian eine Puzzlebox, die



man mit Hilfe des Zwergen-Scrolls öffnet. Die Anfangsbuchstaben der Baumnamen in der Schriftrolle werden zu einem Wort aneinandergereiht, das in die Puzzlebox eingegeben wird. Wir erhalten den Fire Ring.

10. Tag:

Marian ist entführt worden und soll als Hexe verbrannt werden. Täterätätää — und die Männer sind wieder alle versammelt. Die niedrigsten Verluste entstehen bei John's Plan (nämlich gar keine). Man zieht den Feuerring an und düst in Robin-Wear zum Pub. Der Wirt wird überredet und man benutzt den Geheimgang, den man mit einem Faßknauf öffnet. Nach rechts wird gelaufen und die Tür geöffnet. Auf zum Labyrinth und zum Scheiterhaufen, Marian retten. Dann geht es zum Holly Grove und man benutzt den grünen Diamanten. Nun erhält man das Paßwort für den Knight.

11. Tag:

Auf der Tagesordnung: Geldtransportüberfall. Also die Männer zusammentrommeln und Tuck's Plan durchführen (Ransom und 50000).

12. Tag:

Nun muß man erneut den Soldaten des Sheriffs mit Hilfe der Druidenbäume entkommen. Danach eilt man zum Ausguck. Dem Ritter zeigt man mit dem Druidenhandcode das Paßwort. Was ist das? Das war wohl der falsche. In der Akte des Spions wird stehen: K.I.A. — Killed in Action. Also ein guter Schuß für Robin.

13. und letzter Tag:

Man begibt sich zur schwarzen Mönchsburg und benutzt den Water Ring auf den Nebel. Man bittet die Wassergeister um ein Boot, das man dann auch erhält. Wenn man den Geistern folgt, ist man bei der Burg.

Das Efeu am Turm spricht man mit dem Druidenhandcode an. Und nun — flugs zum Fenster hochgeklüftet. Dem Queens Knight zeigt man das Paßwort mit dem Druidenhandcode und flieht. Vom Turm aus wird man mit Steinen bombardiert. Nette Arcade (Arcade == 0 == Autowin).

Der Rest besteht aus einer genüßlich langen Endsequenz, die man sich in aller Ruhe zu Gemüte führen kann. vw



Video- und Computerspiele • Versand und Ladengeschäft
Herzogstraße 2, 8000 München 40

Wir haben so viele Spiele,
daß dieser Platz nicht ausreichen würde.
Rufen Sie uns an !

0 89/ 344 388

Einer spielt immer

an: Mega-Drive, Game Gear, Master System, Game Boy, NES,
Super Famicom, Super Nintendo, Lynx, PC-Engine, IBM-PC,
Amiga, Atari oder CDTV

GUTSCHEIN 4.-DM
im Laden einzulösen
oder per Versand
einfach zusenden.
Pro Person nur
1 Gutschein.

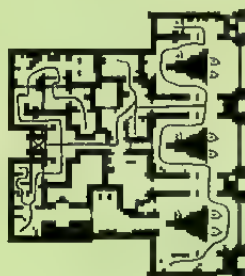
Alien Breed

Jens Wutzke aus Laubach Wetterfeld und die Gruppe "Synchrotron" schicken uns Tips und Karten zum Action-Spektakel *Alien Breed*.

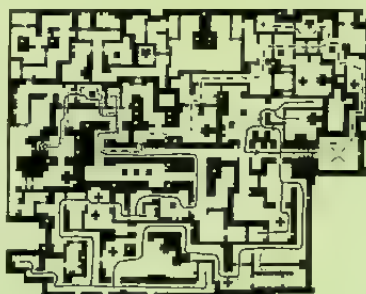
Haltet Euch möglichst immer auf die in den Karten eingetragenen Wege. Sie sind zwar nicht immer die kürzesten, dafür aber sicher die effektivsten.

Man sollte möglichst auf ein Plasma-Pump-Aktion-Gewehr sparen, da diese Waffe im Preis-Leistungs-Verhältnis am besten abschneidet. Der Laser ist zwar mit Abstand die beste Waffe, aber leider viel zu teuer. Gebt das Geld lieber für Munition und Schlüssel aus. In Level Drei und Vier mit allem Nötigen eindecken — später ist kein Computerzugriff mehr möglich.

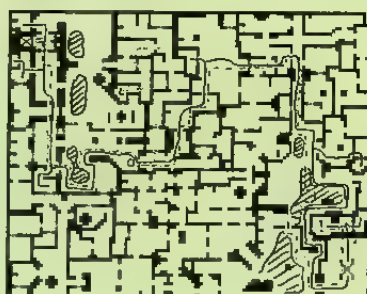
LEVEL 1



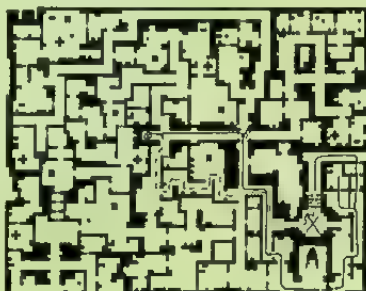
LEVEL 2



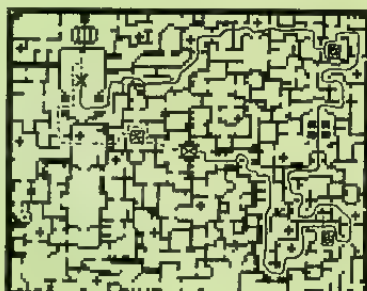
LEVEL 3



LEVEL 4



LEVEL 5



LEVEL 6



☒ = Endgegner
— = Hier steht Zählung

☒ = Taster, der von der Uhrzeit bestimmt

Spellcasting 201

Klaus Söllner aus Nürnberg ist Spezialist für Adventure und hat *Spellcasting 201* gelöst. Hier seine Empfehlungen.

Preface: Calm before the Storm

Die Simulation am Anfang erfolgreich zu meistern... bleibt jedem selbst überlassen (man soll ja nicht alles verraten!). Den restlichen Sonntag nutzt man am besten dazu,

wichtige Gegenstände einzusammeln. Im Besenschrank (Student Union) das Buch lesen und den Coupon aufsammeln, aus der Kellerbar die Pille vom Tresen nehmen, im Glockenturm (Ivorytower Hall) warten, bis es zur vollen Stunde schlägt und dann die FOG-WACKA-Spellbox öffnen. Im President's House die DEPLUMIT-Box öffnen und im Obergeschoß das Kleid aus der Truhe nehmen (dort hat man auch Gelegenheit, sich je nach Nice- oder Naughty-

Modus ausgiebig mit Goodol'Hillary zu vergnügen — oder eben nicht).

Wenn die Mensa offen hat, nimmt man sich aller Reaktionen zum Trotz vom Tagesgericht und untersucht dies genauer — Ergebnis: 'ne Made (beides behalten). Im heimatischen Frat-House (Hu Delta Phart) öffnet man den Schrank und die dortige PISEKS-Box, nebenbei klagt man noch den Sextanten. In der eigenen Bude (1. Stock) findet sich stets gute Gelegenheit, am Lüftungs-

rohr zu lauschen, die Bettdecke ist — um Verunreinigungen vorzubeugen — stets gut im Inventory aufgehoben. Aus dem Brief auf dem Bett erfährt man von einer wichtigen Verabredung, die unbedingt einzuhalten ist, so wie die Zeit überhaupt eine wichtige Rolle spielt — also nicht trödeln (oder neu laden). Den Schlüssel nimmt man nach dem Treffen mit und legt sich am besten im Initiation Room schlafen um seine Siebensachen gleich aufzusammeln zu können.

SOFTWARE MAGNETS

DIE SOZIALISTEN

empfehlen

DIE TRAUMFABRIK

ER DER LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION 24

HOTLINE 1

030/6944862

11 · 19 h Versand

sonst Anrufbeantworter

[illegible]

+ mit deutscher Anlehnung o. Kurzanleihe
++ Programm komplett in deutsch

++ Programm komplett in deutsch

Über 800 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins beste Auswahl

<p>● Maniacs</p> <p>1. Might & Magic 3 2. Rundells Manager 2 3. Silent Service 2 4. Eyes of the Beholder 2 5. Monkey Island 2</p> <p>Verkaufs Charts</p>	<p>6. Battle Isle 7. Populous 2 8. 1-invincible I GP 9. Genshup 2000 10. Wing Commander 2</p> <p>● Maniacs</p> <p>Top 20</p>	<p>11. Their Finest Hour 2 12. F-16 13. Railroad Tycoon 14. Starbyte Super Soccer 15. Mad TV</p> <p>● Maniacs</p> <p>Verkaufs Charts</p>	<p>16. Evida 2 17. Mega In Motion 18. Starbyte Super Soccer 19. Ultima 6 20. Lords of Prey</p> <p>● HOTLINE 2</p> <p>030/6937245</p> <p>11. 18.30 h Laden</p>
--	--	--	---

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs
proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße

Montag - Freitag 11 - 18.30 h

Samstag 10 - 13.30 h

Langer Samstach ham wa nich

Sonnabend +++ 21.03.92 +++ 14.00 Uhr +++ Formation-Soccer-Turnier (Super Famicom) +++ Anmeldeschluß 19.03.92
Anmeldeschluß 19.03.92 +++ Formation-Soccer-Turnier (Super Famicom) +++ 14.00 Uhr +++ 21.03.92 +++ Sonnabend
Sonnabend +++ 21.03.92 +++ 14.00 Uhr +++ Formation-Soccer-Turnier (Super Famicom) +++ Anmeldeschluß 19.03.92

of CDTH to Campus Drive, Highland Ave. • 030/694418

Game Boy Hintbooks NES • 0507/874413
Info-Anrufcenter

Game Gear CDTV Mega Drive Game Boy CD ROM Hintbooks NES Joysticks
Master System Lynx C64

[illegible]

Berlins allergrößtes Lager

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

Genießt unseren Service

Einfach probieren und Staunen

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladeneinzelpreise, Ladenverkauf (in Käden mit höheren Kosten verbunden) wir hoffen auf eine Versäusigung. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM 6,50 DM, bis 300 DM 4,50 DM, bis 400 DM 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst...express kostet 6,00 DM mehr, Sicherungskarte + 3 DM, Disketten mit 3 DM. Bei Vorlage 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. AUF SAGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und C1 PRODUCTS GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. ...Qualität durch die Wissenschafts-branchen, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (05.02.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen erfolgreich eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern) Seid ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen der City, in Kreuzberg. Inhaber: Giespel Hinfys Pils GbR

Chapter One: Statue of Limitations

Eines vorweg: Es ist von höchster moralischer Wichtigkeit, an allen Vorlesungen pünktlich und aufmerksam teilzunehmen! Setzen. Außerdem bietet sich dort nicht nur Gelegenheit seinen Bildungshorizont zu erweitern, man findet auch Muße, um die täglich neu erscheinende Zeitung zu lesen.

Die ersten Schritte sollte man aber in den Keller die Ivorytower Hall lenken, wo man die Labortür mit dem Schlüssel öffnet. Dahinter findet sich ein altbekanntes, aber unerforschtes Gerät: The Sorcerer's Appliance. Mit den Worten des Präsidenten noch im Ohr verzerrt man das Teil mit dem Sextanten, sowie den anderen fünf Zubehörtteilen und läßt alles andere fallen, um beide Knöpfe zu drücken. In der Appliance stellt man den Regler auf 1, dann das zweite Rad auf Weiß, zieht den Hebel und macht die Fliege. In der Appliance liegt nun ein lupenreiner Diamant, den man zusammen mit seinem anderen Kram mitnimmt. Mit dem Diamanten läßt sich der Glaskasten in der Besenkammer zerschneiden und der WOOSH-Spell ist Dein.

All dies müßte rechtzeitig bis zur ersten Vorlesung zu schaffen sein. Danach erklimmt man den Glockenturm und reinigt die Statue mittels WOOSH. Was bleibt ist: raufklettern und dran ist der Bart! Den versehentlich mitabgestiegenen Sheet Metal Bender steckt man lieber ein. Keine Lust zur Mensa? Dann gleich zur nächsten Vorlesung. Dank straffer Stundenplanung bleibt auch danach kaum Zeit, also direkt weiter zur nächsten. Dort verliert der Professor unachtsamerweise einen uns willkommenen Schlüssel. Den Nachmittag vertreibt man sich am liebsten im Stadion beim Konzert. Nach dem Abgang der Frats bleibt noch kurze Zeit, um die Alchimiehausaufgabe zu bewerkstelligen.

Wer nicht aufgepaßt hat, schaut ins Notizbuch. Das Kupfer und die blaue Flasche nimmt man mit.

Chapter Two: Mascot Free

Zunächst wieder ins Kellerlabor, wo man den Metal Bender anbringt, in der Appliance den Regler auf 2 schiebt und den Rest so einstellt, daß sich ein Simpleberry Bush wohlfühlt (schließlich hat man ja etwas gelernt). Dieser wird fabriziert und mitgenommen. Außerdem findet sich im Schreib-

tisch südlich des SimLabs ein SRINKO-Spell. Ferner ist die Zeit günstig, um der Made mittels PISEKS eine Erleuchtung zu verschaffen. Danach: Vorlesung, Mensa, Vorlesung (gerade die zweite ist äußerst lehrreich!). Da wir glücklicherweise vom Sport mal wieder befreit sind, haben wir Zeit genug, die Unterwelt zu erkunden. Dazu FRIMPT man den Kanaldeckel in der Kellerbar und steigt ab.

Mit Hilfe der Locator-Goggles (aufsetzen und Regler einstellen) und der detaillierten Blaupause der Kanalisation arbeitet man sich zum Main Processing Plant vor. Dort findet man den nutzlosesten Spruch dieses Spiels (bringt aber wichtige Punkte). Dann können wir uns der eigentlichen Aufgabe widmen: Ab in den Keller der Tappa Kegga Bru's! Dort schütteln wir den Busch und verpassen dem Maskottchen eine dreifache Ladung SRINKO. Dann das blaue Fläschchen öffnen und Babar losbinden. Nach bewährter Methode den Deckel heben und in den Kanal steigen. Weiter zur Kammer unter dem Stadion, schnell den Deckel hochgeFRIMPT und aufgestiegen. Dann nur noch Babar zu Hillary bringen und dieser das Fläschchen schenken (welche Folgen das hat, wird man morgen sehen).

Unten nimmt man den Donkey Harness mit.

Chapter Three: Drench Toast

Es dauert nicht lang und man erfährt von dem traurigen Ableben Otto Tickingclocks und dem Ende aller Vorlesungen. Schade. Den Donkey Harness bringen wir an der Appliance an, aber zunächst stellen wir noch etwas Spatula Moss her. Dann erschafft man sich im Modus 3 ein Eichhörnchen und nimmt beides mit ins Alchemy Lab. Dem Eichhörnchen setzt man das Mensaessen vor und füllt das Ergebnis in die Rührschüssel. Dazu kommt das Spatula Moss und fertig ist das Gebräu (mitnehmen!). In der (zunächst verschlossenen) Schreibtischschublade nördlich vom Sim-Lab entdeckt man einen Hinweis auf ein verschwörerisches Treffen, doch bis dahin ist noch Zeit für eine neue Simulation.

Im Musikzimmer deponieren wir alles außer Spellbook, Glühwürmchen und Potion, um das schwere Horn mitnehmen zu können. Über den Kanalweg schleicht man sich ins Stadion und dort zum Pool. Et-

wa zwischen 7.05 und 7.30 trinkt man den Trank und spielt das Lied von der Sommerhitze auf dem Horn (nicht vergessen: zuerst immer VOMP PLUNGER). Der Cookie Cutter wird mitgenommen und das Horn zurückgebracht.

Chapter Four: Barmaid in Heaven

Mit dem Cookie Cutter an der Appliance erschafft sich Ernie die Frau seiner Träume: Eve, mit der man alles machen darf, was man will (z.B. sie mit dem FROCK bekleiden). Man sagt ihr, daß sie folgen soll und sie folgt! Bevor man die Uni durch das Nordtor verläßt, deponiert man zunächst den Busch am Eingang (verbotener Exportartikel). Danach geht's nach Osten Richtung Barforn. Im dortigen Klempnerladen löst man den Coupon ein. Dem mageren Setzling im Hof hilft man mit PISEKS auf die Sprünge und sagt Eve, daß sie doch bitte hier warten möge — besser so. Nun geschwind hinauf zur Dusche des (Bar-) Mädchenpensionats und mit FOGWACKA den Dampf bekämpfen.



Leider haben die Mädels für Sprücheklöpfer nichts übrig und stehen mehr auf Klempner, drum mit der Rohrzange und dem Kupfer die Dusche richten. Mit dem neuen Schlüssel holt man links aus dem Schlafzimmer eine Einladung zur Party (und repariert als Dreingabe noch die Spüle). Da die Party erst um drei Uhr beginnt, holt man aus den übrigen Gebäuden Zahnsäge und Tischsucht und läßt sich daraus in der Heftysum Hall von Eve eine neue Kutte nähen (wurde auch Zeit). Dann gibt man ihr die Einladung und die Wasser-zu-Rum-Pille (die aus der Kellerbar) und geht zur Party. Eve soll dem Gorilla die Einladung geben und die Pille in die Bowle werfen.

Als Belohnung gibt's draußen den Garter Belt. Ab nach Hause!

Chapter Five: Royal Blush

Nachdem Eve über Nacht davon ist, um erstmal eine gute Hausfrau zu werden (Schmerz laß nach), ist Ernie wieder auf sich allein gestellt. Mit dem Belt an der Appliance gibt man im Modus 5 die Koordinaten der Mensa ein (siehe Plan). Sobald der Gastronom auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Hebel und bleibt diesmal sitzen. Mit der neuen Identität macht man sich auf nach Balmoral. Dort sucht man den Schrein im Norden auf und weiß sogleich — durch (hoffentlich) viele Simulationen geschult — daß hier nichts angebracht ist als ein ordentliches DEPLUMIT. Goldhaufen mitnehmen und KWELP-Box öffnen, dann wieder nach oben.

Das Ticket kriegt der Wachposten am Palast. Sobald der Wagen der Queen kommt, beschämen wir diese durch intime Blöße (MOON QUEEN), was mehr als Gefängnis wert ist. Dort läßt man das Wasser aus dem Bassin, repariert den Heißwasserzulauf und läßt heißes Wasser einlaufen, mit dem man die verschlammte Münze säubert. So blitzblank hat diese ein ordentliches KWELP verdient. Bevor man sich nun mit Queen Libido vergnügt, nimmt man erst noch den Blubberwand mit. Zuhause (Busch vom Eingang mitnehmen und Made "piesacken"), steckt man diesen in die Appliance, versucht sie zu öffnen und...

Finale: Storm Before the Calm Man hat es ja geahnt: Professor Hiddenmolar ist ein alter Bekannter. Das gibt Ärger! Nun kommt's auf die Zeit an: Sachen aufheben, in die Appliance und den Hebel ziehen. Sobald man sich verwandelt hat, DEPLUMIT und auf dem schnellsten Weg zur Mensa. Dort hinauf, den Knopf drücken und den Servierwagen in den Konferenzsaal schieben. Gleich eins weiter nach Norden und Otto Tickingclocks Leichnam auf den Wagen schieben (Achtung Wortwahl: SLIDE BODY), dann mit dem Bettuch bedecken. Im Konferenzsaal (Wagen mitschieben) auf Hiddenmolar warten, den Busch schütteln und ihm den Blubberwand klauen.

Draußen den Wagen nach unten bringen (Aufzug oder DEPLUMIT) und zum Ivorytower Auditorium schieben. Hier den Wagen und sich selbst DEPLUMITen, den Wand in die Appliance stecken und den Wagen hineinschieben. Auf Modus 6 schalten und den Hebel ziehen... vv

Another World

Frank Siebert aus Gelsenkirchen hat die seltsamen Welten von *Another World* heil erkundet und überläßt uns seine Erfahrungen.

Nach dem Auftauchen halten wir uns zunächst rechts. Wir kommen in eine Höhle (Bild 2), von deren Decke Würmer herabfallen. Diese werden durch den Druck auf den Feuerknopf zertreten.

Bild 3: Wie Bild 2.

Bild 4: Sobald das Monster erscheint, den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach links ziehen. So rennen wir durch bis Bild 0 und springen an die Liane (Joystick nach oben). Sobald die Liane gerissen ist und uns nach Bild 1 befördert hat, sofort nach Bild 4 weiterlaufen.

Bild 4: Wir treffen auf zwei Riesen, die das Monster töten und uns betäuben.

Bild 5: Wir erwachen in einem Käfig, der an der Decke hängt. Durch Hin- und Herschaukeln (Joystick gleichmäßig nach links und rechts bewegen) bekommen wir soviel Schwung, daß die Aufhängung reißt und der Käfig auf den Wächter fällt.

Als nächstes sollte man die Waffe aufheben. Diese hat drei Funktionen:

- Druck auf den Feuerrknopf
- = Laserschuß
- Feuerrknopf ca. 2 Sek. gedrückt
- = Schutzwall aus Energie
- Feuerrknopf ca. 4 Sek. gedrückt
- = Superschuß (zerstört feindliche Energieschilde, Türen und Felsen)

Unserem neuen Freund folgen wir nach Bild 8 (Vorsicht vor den Soldaten!).

Bild 8: Wir begeben uns in die Mitte des Raumes und bauen links von uns möglichst viele Schutzschilde auf (mit der Waffe), so daß uns der Soldat nicht stören kann. Hat unser Freund genug Zeit gehabt, die Türen zu öffnen, geht es weiter nach Bild 9.

Bild 9: Den Fahrstuhl benutzen und in Bild 12 den blinkenden Schalter durch einen Schuß zerstören.

Hoch nach Bild 13, wo die Tür durch einen Superschuß gesprengt wird. Jetzt schnell den Antigrav-Lift benutzen (Joystick runter) und weiter nach Bild 14.

Bild 14: Antigrav-Lift benutzen. Es erscheint ein Soldat von links. Durch die sich öffnende Falltür lassen wir uns in den Schacht (Bild 15) fallen.

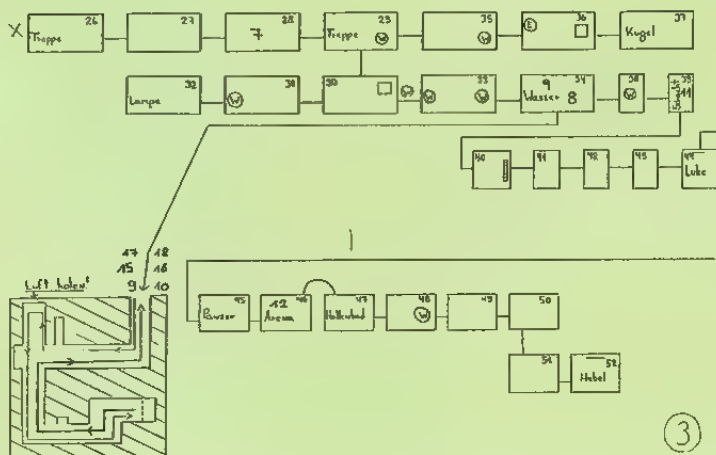
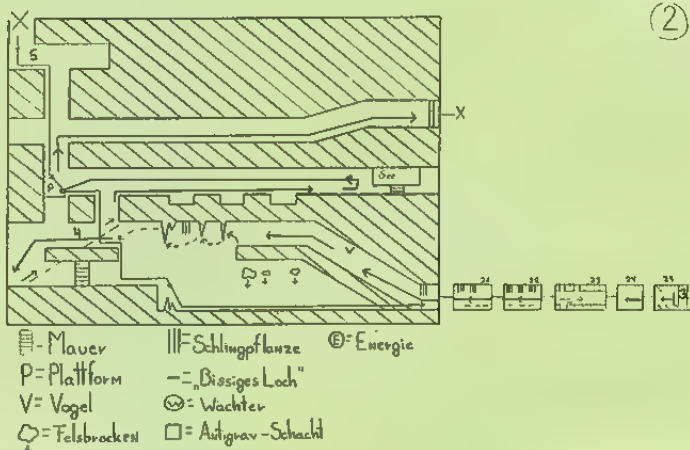
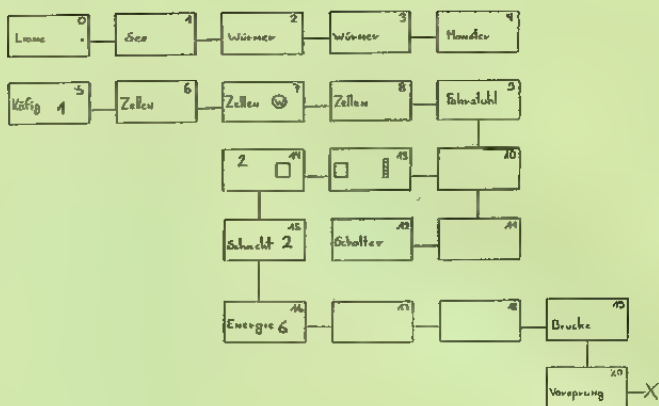


Bild 15: Links, runter, rechts, runter, rechts, runter, rechts, runter, links, runter.

Bild 16: Nach links in die Kammer begeben, wo die Waffe durch einen Energiestoß aufgeladen wird. Die drei Türen auf der rechten Seite sprengen wir einfach weg. Weiter nach:

Bild 19: Mit Anlauf vom Rand der kaputten Brücke springen.

Bild 20: Wir landen auf einem Felsvorsprung und sprengen ein Loch rechts in die Felswand. Jetzt den Weg nehmen, der auf Blatt 2 beschrieben wird. Die Schlingpflanzen (ab Bild 21) möglichst schnell unterlaufen, bevor sie einen zu fassen können.

Bild 22: Schlingpflanzen mit einem Superschuß abfackeln. Über den Abgrund (Bild 23) weiter nach Bild 25, wo wir die Mauer wegsprennen. Nun den Weg zurück (den roten Pfeilen folgen) bis wir auf einen Vogel treffen, der an der Decke hängt und schläft.

Den Vogel mit einem Schuß aufwecken und ihm ins nächste Bild folgen. An der Felskante stehenbleiben und warten, bis der Vogel von der Schlingpflanze gefressen wird. Jetzt springen wir an die tropfsteinartigen Gebilde und hängeln uns weiter, bis wir auf dem großen Felsen landen. Den Sockel des Felsens von links wegsprennen und den roten Pfeilen folgen. Wir gelangen an einen Felsen, der den Grund des Sees abstützt. Die Stütze wegsprennen, so daß das Wasser in die Höhle fließt. Nun sofort umdrehen und zur Plattform (P) rennen. Den roten Pfeilen folgend treffen wir auf eine Wand (weg damit!). Auf nach:

Bild 32: Wir schießen die Lampe von der Decke (von der Treppe aus). Zurück nach:

Bild 30: Wir lassen uns von dem Wächter ganz rechts im Bild (nicht sichtbar) k.o. schlagen. Sobald er uns aufgehoben hat, bekommt er (Feuerknopf und Joystick runter) einen saftigen Tritt in die Weichteile (uff!). Schnell die Waffe aufheben und den Wächter erledigen.

Bild 33: Ab in die Mitte des Raumes und sofort links und rechts einen Schutzwall aufbauen. Den rechten Soldaten aus dem Weg schaffen und ab nach Bild 34 ins Wasser. Den Pfeilen folgen und das Luftholen nicht vergessen. Unten in der Höhle zerstören wir den Energiefluß durch einen Schuß. Zurück an die Oberfläche (rote Pfeile).

Raum 35: Kurz vor den drei Türen einen Schutzwall aufbauen und langsam nach vorne gehen, bis die Türen sich öffnen. Der Soldat wirft jetzt Energiegranaten. Nun einen Schritt zurücktreten, so daß die Türen sich wieder schließen. Die Granaten prallen auf den Soldaten zurück und der Weg ist frei

Bild 36: Energie aufleiden. **Bild 37:** Hinknien und den Reflex auf der linken Glaskugel beobachten. Bleibt dieser in der Mitte der Kugel stehen, schießen wir die Aufhängung der Kugel weg.

Bild 39: In den Schacht fallenlassen.

Bild 40: Sofort nach rechts und die Tür sprengen, dann durchstarten bis:

Bild 44: Unter die Luke an die Decke stellen und links so lange Schutzwälle aufbauen, bis unser Kumpel erscheint und uns seine Hand durch die Luke reicht (Joystick hoch).

Raum 45: Panzer besteigen.

Raum 46: Alle Knöpfe auf der Armatur ausprobieren, bis sich die Rettungskapseln vom Panzer lösen.

Bild 47: Weiterlaufen.

Bild 48: Schutzwall aufbauen und Soldaten erledigen (vier insgesamt). Weiter nach:

Bild 50: (Hoppla!)

In Bild 52 angekommen sofort nach rechts zu den Hebeln kriechen und warten, bis sich der Soldat in der Raummitte befindet. Jetzt den ersten Hebel betätigen (Feuerknopf). Nachdem der Soldat ausgeschaltet wurde, nochmals den Feuerknopf drücken (Antigrav-Schacht öffnet sich) und zur Raummitte kriechen.

Mit dem Betreten des Antigrav-Liftes ist das Spiel gelöst und man kann sich beruhigt die Schlußanimation anschauen. **vw**

The Oath

C.P. Schardt aus Limburg hat einen prima Trick für das nicht gerade leichte Ballerspiel von Attic ausgenobelt. Wenn das Spielmenü auf dem Bildschirm erscheint, gebt Ihr einfach NUHTAERB ein. Anschließend wählt man z.B. "High Scores" an und verläßt diesen Menüpunkt wieder. Nun ist das Menü unten um das wunderbare Wort "Cheater" erweitert. In diesem Menüpunkt kann man jedes Level anwählen sowie Unverwundbarkeit einstellen. Seit Ihr im Spiel unterwegs, dürft Ihr mit den Tasten 1 bis 6 die Bewaffnung wählen.

SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

SEGA MEGADRIVE

deutsche Konsolen incl. Spiel und Japan-Adapter 399,00


Academy Power (S)	119,95	John Madden Football	119,95
Adventures in Time (S)	119,95	John Madden Football II	119,95
Adventures in Time II (S)	119,95	John Madden Football III	119,95
Adventures in Time III (S)	119,95	John Madden Football IV	119,95
Adventures in Time IV (S)	119,95	John Madden Football V	119,95
Adventures in Time V (S)	119,95	John Madden Football VI	119,95
Adventures in Time VI (S)	119,95	John Madden Football VII	119,95
Adventures in Time VII (S)	119,95	John Madden Football VIII	119,95
Adventures in Time VIII (S)	119,95	John Madden Football IX	119,95
Adventures in Time IX (S)	119,95	John Madden Football X	119,95
Adventures in Time X (S)	119,95	John Madden Football XI	119,95
Adventures in Time XI (S)	119,95	John Madden Football XII	119,95
Adventures in Time XII (S)	119,95	John Madden Football XIII	119,95
Adventures in Time XIII (S)	119,95	John Madden Football XIV	119,95
Adventures in Time XIV (S)	119,95	John Madden Football XV	119,95
Adventures in Time XV (S)	119,95	John Madden Football XVI	119,95
Adventures in Time XVI (S)	119,95	John Madden Football XVII	119,95
Adventures in Time XVII (S)	119,95	John Madden Football XVIII	119,95
Adventures in Time XVIII (S)	119,95	John Madden Football XIX	119,95
Adventures in Time XIX (S)	119,95	John Madden Football XX	119,95
Adventures in Time XX (S)	119,95	John Madden Football XXI	119,95
Adventures in Time XXI (S)	119,95	John Madden Football XXII	119,95
Adventures in Time XXII (S)	119,95	John Madden Football XXIII	119,95
Adventures in Time XXIII (S)	119,95	John Madden Football XXIV	119,95
Adventures in Time XXIV (S)	119,95	John Madden Football XXV	119,95
Adventures in Time XXV (S)	119,95	John Madden Football XXVI	119,95
Adventures in Time XXVI (S)	119,95	John Madden Football XXVII	119,95
Adventures in Time XXVII (S)	119,95	John Madden Football XXVIII	119,95
Adventures in Time XXVIII (S)	119,95	John Madden Football XXIX	119,95
Adventures in Time XXIX (S)	119,95	John Madden Football XXX	119,95
Adventures in Time XXX (S)	119,95	John Madden Football XXXI	119,95
Adventures in Time XXXI (S)	119,95	John Madden Football XXXII	119,95
Adventures in Time XXXII (S)	119,95	John Madden Football XXXIII	119,95
Adventures in Time XXXIII (S)	119,95	John Madden Football XXXIV	119,95
Adventures in Time XXXIV (S)	119,95	John Madden Football XXXV	119,95
Adventures in Time XXXV (S)	119,95	John Madden Football XXXVI	119,95
Adventures in Time XXXVI (S)	119,95	John Madden Football XXXVII	119,95
Adventures in Time XXXVII (S)	119,95	John Madden Football XXXVIII	119,95
Adventures in Time XXXVIII (S)	119,95	John Madden Football XXXIX	119,95
Adventures in Time XXXIX (S)	119,95	John Madden Football XL	119,95
Adventures in Time XL (S)	119,95	John Madden Football XLI	119,95
Adventures in Time XLI (S)	119,95	John Madden Football XLII	119,95
Adventures in Time XLII (S)	119,95	John Madden Football XLIII	119,95
Adventures in Time XLIII (S)	119,95	John Madden Football XLIV	119,95
Adventures in Time XLIV (S)	119,95	John Madden Football XLV	119,95
Adventures in Time XLV (S)	119,95	John Madden Football XLVI	119,95
Adventures in Time XLVI (S)	119,95	John Madden Football XLVII	119,95
Adventures in Time XLVII (S)	119,95	John Madden Football XLVIII	119,95
Adventures in Time XLVIII (S)	119,95	John Madden Football XLIX	119,95
Adventures in Time XLIX (S)	119,95	John Madden Football L	119,95
Adventures in Time L (S)	119,95	John Madden Football LI	119,95
Adventures in Time LI (S)	119,95	John Madden Football LII	119,95
Adventures in Time LII (S)	119,95	John Madden Football LIII	119,95
Adventures in Time LIII (S)	119,95	John Madden Football LIV	119,95
Adventures in Time LIV (S)	119,95	John Madden Football LV	119,95
Adventures in Time LV (S)	119,95	John Madden Football LVI	119,95
Adventures in Time LVI (S)	119,95	John Madden Football LVII	119,95
Adventures in Time LVII (S)	119,95	John Madden Football LVIII	119,95
Adventures in Time LVIII (S)	119,95	John Madden Football LIX	119,95
Adventures in Time LIX (S)	119,95	John Madden Football LX	119,95
Adventures in Time LX (S)	119,95	John Madden Football LXI	119,95
Adventures in Time LXI (S)	119,95	John Madden Football LXII	119,95
Adventures in Time LXII (S)	119,95	John Madden Football LXIII	119,95
Adventures in Time LXIII (S)	119,95	John Madden Football LXIV	119,95
Adventures in Time LXIV (S)	119,95	John Madden Football LXV	119,95
Adventures in Time LXV (S)	119,95	John Madden Football LXVI	119,95
Adventures in Time LXVI (S)	119,95	John Madden Football LXVII	119,95
Adventures in Time LXVII (S)	119,95	John Madden Football LXVIII	119,95
Adventures in Time LXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXIX	119,95
Adventures in Time LXIX (S)	119,95	John Madden Football LXX	119,95
Adventures in Time LXX (S)	119,95	John Madden Football LXXI	119,95
Adventures in Time LXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXII	119,95
Adventures in Time LXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXIII	119,95
Adventures in Time LXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXIV	119,95
Adventures in Time LXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXV	119,95
Adventures in Time LXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXVI	119,95
Adventures in Time LXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXVII	119,95
Adventures in Time LXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXIX	119,95
Adventures in Time LXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXX	119,95
Adventures in Time LXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXX	119,95
Adventures in Time LXXXXXXX (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXXI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXXI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIII (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXIV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXIV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXV	119,95
Adventures in Time LXXXXXXV (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVI	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVI (S)	119,95	John Madden Football LXXXXXXVII	119,95
Adventures in Time LXXXXXXVII (S)			

ANLEITUNGEN (je 25,-) **KOMPLETTLÖSUNGEN** (je 15,-) **PLÄNE** (je 15,-) **IN DEUTSCH**

4000 Miles from the East	A	Lucia Di Luna Bonds	P	Eliza Hayes	(1, P)	London von Marlene De	1	Power The		Savage Empire The	A	Sub Battle Semesters	
4888 Aztec Submarine	A	DOS 2 DOS		F-14 Aces		Last Ninja	-	Portrait Nightline	P	Sacred Of Monkey Island	(1, P)	Sword Of Aragon	(1, P)
Az 2		Dom Busters The		F-15 Strike Eagle 2	-	Last Ninja 2	-	Phantoms 3		Sacred Wonders Infravision		Sword Of Vermilion (SEGA)	
At All Soundscapes		Day Of The Viper	P	Galaxy's Demons		Legacy Of The Assassins	P	Phantasy Star (SEGA Masters)		Sacred Of Monkey Island 2	2	Tangled Tales	
Adventure Of Jinx (Jade 2)	P	Death Knights Of Krynn	P	Getaway		Legend Of Bloodhounds		Phantasy Star 2 (SEGA M)		Sacred Of The Silver Blades		Tales	
Arhane Krays		Deathlord		Goldeneye	P	Legend Of Hengfeng	P	Phantasy Star 3		Sensible The (Triton)		Thunder Board Soundkarte	
Arhane Krays 2		Down The City		Goldeneye 2	P	Legend Of Hengfeng 2	P	Phantasy Star 4		Sensible The 1 (Paragon)		Time Of Love	
Arhane Krays 3		Down The City 2		Goldeneye 3	P	Legend Of Hengfeng 3	P	Phantasy Star 5		Sensible The 2 (Paragon)		Transworld	
Arhane Krays 4		Down The City 3		Goldeneye 4	P	Legend Of Hengfeng 4	P	Phantasy Star 6		Sensible The 3 (Paragon)		Ultima 1	
Arhane Krays 5		Down The City 4		Goldeneye 5	P	Legend Of Hengfeng 5	P	Phantasy Star 7		Sensible The 4 (Paragon)		Ultima 2	
Arhane Krays 6		Down The City 5		Goldeneye 6	P	Legend Of Hengfeng 6	P	Phantasy Star 8		Sensible The 5 (Paragon)		Ultima 3	
Arhane Krays 7		Down The City 6		Goldeneye 7	P	Legend Of Hengfeng 7	P	Phantasy Star 9		Sensible The 6 (Paragon)		Ultima 4	
Arhane Krays 8		Down The City 7		Goldeneye 8	P	Legend Of Hengfeng 8	P	Phantasy Star 10		Sensible The 7 (Paragon)		Ultima 5	
Arhane Krays 9		Down The City 8		Goldeneye 9	P	Legend Of Hengfeng 9	P	Phantasy Star 11		Sensible The 8 (Paragon)		Ultima 6	
Arhane Krays 10		Down The City 9		Goldeneye 10	P	Legend Of Hengfeng 10	P	Phantasy Star 12		Sensible The 9 (Paragon)		Ultima 7	
Arhane Krays 11		Down The City 10		Goldeneye 11	P	Legend Of Hengfeng 11	P	Phantasy Star 13		Sensible The 10 (Paragon)		Ultima 8	
Arhane Krays 12		Down The City 11		Goldeneye 12	P	Legend Of Hengfeng 12	P	Phantasy Star 14		Sensible The 11 (Paragon)		Ultima 9	
Arhane Krays 13		Down The City 12		Goldeneye 13	P	Legend Of Hengfeng 13	P	Phantasy Star 15		Sensible The 12 (Paragon)		Ultima 10	
Arhane Krays 14		Down The City 13		Goldeneye 14	P	Legend Of Hengfeng 14	P	Phantasy Star 16		Sensible The 13 (Paragon)		Ultima 11	
Arhane Krays 15		Down The City 14		Goldeneye 15	P	Legend Of Hengfeng 15	P	Phantasy Star 17		Sensible The 14 (Paragon)		Ultima 12	
Arhane Krays 16		Down The City 15		Goldeneye 16	P	Legend Of Hengfeng 16	P	Phantasy Star 18		Sensible The 15 (Paragon)		Ultima 13	
Arhane Krays 17		Down The City 16		Goldeneye 17	P	Legend Of Hengfeng 17	P	Phantasy Star 19		Sensible The 16 (Paragon)		Ultima 14	
Arhane Krays 18		Down The City 17		Goldeneye 18	P	Legend Of Hengfeng 18	P	Phantasy Star 20		Sensible The 17 (Paragon)		Ultima 15	
Arhane Krays 19		Down The City 18		Goldeneye 19	P	Legend Of Hengfeng 19	P	Phantasy Star 21		Sensible The 18 (Paragon)		Ultima 16	
Arhane Krays 20		Down The City 19		Goldeneye 20	P	Legend Of Hengfeng 20	P	Phantasy Star 22		Sensible The 19 (Paragon)		Ultima 17	
Arhane Krays 21		Down The City 20		Goldeneye 21	P	Legend Of Hengfeng 21	P	Phantasy Star 23		Sensible The 20 (Paragon)		Ultima 18	
Arhane Krays 22		Down The City 21		Goldeneye 22	P	Legend Of Hengfeng 22	P	Phantasy Star 24		Sensible The 21 (Paragon)		Ultima 19	
Arhane Krays 23		Down The City 22		Goldeneye 23	P	Legend Of Hengfeng 23	P	Phantasy Star 25		Sensible The 22 (Paragon)		Ultima 20	
Arhane Krays 24		Down The City 23		Goldeneye 24	P	Legend Of Hengfeng 24	P	Phantasy Star 26		Sensible The 23 (Paragon)		Ultima 21	
Arhane Krays 25		Down The City 24		Goldeneye 25	P	Legend Of Hengfeng 25	P	Phantasy Star 27		Sensible The 24 (Paragon)		Ultima 22	
Arhane Krays 26		Down The City 25		Goldeneye 26	P	Legend Of Hengfeng 26	P	Phantasy Star 28		Sensible The 25 (Paragon)		Ultima 23	
Arhane Krays 27		Down The City 26		Goldeneye 27	P	Legend Of Hengfeng 27	P	Phantasy Star 29		Sensible The 26 (Paragon)		Ultima 24	
Arhane Krays 28		Down The City 27		Goldeneye 28	P	Legend Of Hengfeng 28	P	Phantasy Star 30		Sensible The 27 (Paragon)		Ultima 25	
Arhane Krays 29		Down The City 28		Goldeneye 29	P	Legend Of Hengfeng 29	P	Phantasy Star 31		Sensible The 28 (Paragon)		Ultima 26	
Arhane Krays 30		Down The City 29		Goldeneye 30	P	Legend Of Hengfeng 30	P	Phantasy Star 32		Sensible The 29 (Paragon)		Ultima 27	
Arhane Krays 31		Down The City 30		Goldeneye 31	P	Legend Of Hengfeng 31	P	Phantasy Star 33		Sensible The 30 (Paragon)		Ultima 28	
Arhane Krays 32		Down The City 31		Goldeneye 32	P	Legend Of Hengfeng 32	P	Phantasy Star 34		Sensible The 31 (Paragon)		Ultima 29	
Arhane Krays 33		Down The City 32		Goldeneye 33	P	Legend Of Hengfeng 33	P	Phantasy Star 35		Sensible The 32 (Paragon)		Ultima 30	
Arhane Krays 34		Down The City 33		Goldeneye 34	P	Legend Of Hengfeng 34	P	Phantasy Star 36		Sensible The 33 (Paragon)		Ultima 31	
Arhane Krays 35		Down The City 34		Goldeneye 35	P	Legend Of Hengfeng 35	P	Phantasy Star 37		Sensible The 34 (Paragon)		Ultima 32	
Arhane Krays 36		Down The City 35		Goldeneye 36	P	Legend Of Hengfeng 36	P	Phantasy Star 38		Sensible The 35 (Paragon)		Ultima 33	
Arhane Krays 37		Down The City 36		Goldeneye 37	P	Legend Of Hengfeng 37	P	Phantasy Star 39		Sensible The 36 (Paragon)		Ultima 34	
Arhane Krays 38		Down The City 37		Goldeneye 38	P	Legend Of Hengfeng 38	P	Phantasy Star 40		Sensible The 37 (Paragon)		Ultima 35	
Arhane Krays 39		Down The City 38		Goldeneye 39	P	Legend Of Hengfeng 39	P	Phantasy Star 41		Sensible The 38 (Paragon)		Ultima 36	
Arhane Krays 40		Down The City 39		Goldeneye 40	P	Legend Of Hengfeng 40	P	Phantasy Star 42		Sensible The 39 (Paragon)		Ultima 37	
Arhane Krays 41		Down The City 40		Goldeneye 41	P	Legend Of Hengfeng 41	P	Phantasy Star 43		Sensible The 40 (Paragon)		Ultima 38	
Arhane Krays 42		Down The City 41		Goldeneye 42	P	Legend Of Hengfeng 42	P	Phantasy Star 44		Sensible The 41 (Paragon)		Ultima 39	
Arhane Krays 43		Down The City 42		Goldeneye 43	P	Legend Of Hengfeng 43	P	Phantasy Star 45		Sensible The 42 (Paragon)		Ultima 40	
Arhane Krays 44		Down The City 43		Goldeneye 44	P	Legend Of Hengfeng 44	P	Phantasy Star 46		Sensible The 43 (Paragon)		Ultima 41	
Arhane Krays 45		Down The City 44		Goldeneye 45	P	Legend Of Hengfeng 45	P	Phantasy Star 47		Sensible The 44 (Paragon)		Ultima 42	
Arhane Krays 46		Down The City 45		Goldeneye 46	P	Legend Of Hengfeng 46	P	Phantasy Star 48		Sensible The 45 (Paragon)		Ultima 43	
Arhane Krays 47		Down The City 46		Goldeneye 47	P	Legend Of Hengfeng 47	P	Phantasy Star 49		Sensible The 46 (Paragon)		Ultima 44	
Arhane Krays 48		Down The City 47		Goldeneye 48	P	Legend Of Hengfeng 48	P	Phantasy Star 50		Sensible The 47 (Paragon)		Ultima 45	
Arhane Krays 49		Down The City 48		Goldeneye 49	P	Legend Of Hengfeng 49	P	Phantasy Star 51		Sensible The 48 (Paragon)		Ultima 46	
Arhane Krays 50		Down The City 49		Goldeneye 50	P	Legend Of Hengfeng 50	P	Phantasy Star 52		Sensible The 49 (Paragon)		Ultima 47	
Arhane Krays 51		Down The City 50		Goldeneye 51	P	Legend Of Hengfeng 51	P	Phantasy Star 53		Sensible The 50 (Paragon)		Ultima 48	
Arhane Krays 52		Down The City 51		Goldeneye 52	P	Legend Of Hengfeng 52	P	Phantasy Star 54		Sensible The 51 (Paragon)		Ultima 49	
Arhane Krays 53		Down The City 52		Goldeneye 53	P	Legend Of Hengfeng 53	P	Phantasy Star 55		Sensible The 52 (Paragon)		Ultima 50	
Arhane Krays 54		Down The City 53		Goldeneye 54	P	Legend Of Hengfeng 54	P	Phantasy Star 56		Sensible The 53 (Paragon)		Ultima 51	
Arhane Krays 55		Down The City 54		Goldeneye 55	P	Legend Of Hengfeng 55	P	Phantasy Star 57		Sensible The 54 (Paragon)		Ultima 52	
Arhane Krays 56		Down The City 55		Goldeneye 56	P	Legend Of Hengfeng 56	P	Phantasy Star 58		Sensible The 55 (Paragon)		Ultima 53	
Arhane Krays 57		Down The City 56		Goldeneye 57	P	Legend Of Hengfeng 57	P	Phantasy Star 59		Sensible The 56 (Paragon)		Ultima 54	
Arhane Krays 58		Down The City 57		Goldeneye 58	P	Legend Of Hengfeng 58	P	Phantasy Star 60		Sensible The 57 (Paragon)		Ultima 55	
Arhane Krays 59		Down The City 58		Goldeneye 59	P	Legend Of Hengfeng 59	P	Phantasy Star 61		Sensible The 58 (Paragon)		Ultima 56	
Arhane Krays 60		Down The City 59		Goldeneye 60	P	Legend Of Hengfeng 60	P	Phantasy Star 62		Sensible The 59 (Paragon)		Ultima 57	
Arhane Krays 61		Down The City 60		Goldeneye 61	P	Legend Of Hengfeng 61	P	Phantasy Star 63		Sensible The 60 (Paragon)		Ultima 58	
Arhane Krays 62		Down The City 61		Goldeneye 62	P	Legend Of Hengfeng 62	P	Phantasy Star 64		Sensible The 61 (Paragon)		Ultima 59	
Arhane Krays 63		Down The City 62		Goldeneye 63	P	Legend Of Hengfeng 63	P	Phantasy Star 65		Sensible The 62 (Paragon)		Ultima 60	
Arhane Krays 64		Down The City 63		Goldeneye 64	P	Legend Of Hengfeng 64	P	Phantasy Star 66		Sensible The 63 (Paragon)		Ultima 61	
Arhane Krays 65		Down The City 64		Goldeneye 65	P	Legend Of Hengfeng 65	P	Phantasy Star 67		Sensible The 64 (Paragon)		Ultima 62	
Arhane Krays 66		Down The City 65		Goldeneye 66	P	Legend Of Hengfeng 66	P	Phantasy Star 68		Sensible The 65 (Paragon)		Ultima 63	
Arhane Krays 67		Down The City 66		Goldeneye 67	P	Legend Of Hengfeng 67	P	Phantasy Star 69		Sensible The 66 (Paragon)		Ultima 64	
Arhane Krays 68		Down The City 67		Goldeneye 68	P	Legend Of Hengfeng 68	P	Phantasy Star 70		Sensible The 67 (Paragon)		Ultima 65	
Arhane Krays 69		Down The City 68		Goldeneye 69	P	Legend Of Hengfeng 69	P	Phantasy Star 71		Sensible The 68 (Paragon)		Ultima 66	
Arhane Krays 70		Down The City 69		Goldeneye 70	P	Legend Of Hengfeng 70	P	Phantasy Star 72		Sensible The 69 (Paragon)		Ultima 67	
Arhane Krays 71		Down The City 70		Goldeneye 71	P	Legend Of Hengfeng 71	P	Phantasy Star 73		Sensible The 70 (Paragon)		Ultima 68	
Arhane Krays 72		Down The City 71		Goldeneye 72	P	Legend Of Hengfeng 72	P	Phantasy Star 74		Sensible The 71 (Paragon)		Ultima 69	
Arhane Krays 73		Down The City 72		Goldeneye 73	P	Legend Of Hengfeng 73	P	Phantasy Star 75		Sensible The 72 (Paragon)		Ultima 70	
Arhane Krays 74		Down The City 73		Goldeneye 74	P	Legend Of Hengfeng 74	P	Phantasy Star 76		Sensible The 73 (Paragon)		Ultima 71	
Arhane Krays 75		Down The City 74		Goldeneye 75	P	Legend Of Hengfeng 75	P	Phantasy Star 77		Sensible The 74 (Paragon)		Ultima 72	
Arhane Krays 76		Down The City 75		Goldeneye 76	P	Legend Of Hengfeng 76	P	Phantasy Star 78		Sensible The 75 (Paragon)		Ultima 73	
Arhane Krays 77		Down The City 76		Goldeneye 77	P	Legend Of Hengfeng 77	P	Phantasy Star 79		Sensible The 76 (Paragon)		Ultima 74	
Arhane Krays 78		Down The City 77		Goldeneye 78	P	Legend Of Hengfeng 78	P	Phantasy Star 80		Sensible The 77 (Paragon)		Ultima 75	
Arhane Krays 79		Down The City 78		Goldeneye 79	P	Legend Of Hengfeng 79	P	Phantasy Star 81		Sensible The 78 (Paragon)		Ultima 76	
Arhane Krays 80		Down The City 79		Goldeneye 80	P	Legend Of Hengfeng 80	P	Phantasy Star 82		Sensible The 79 (Paragon)		Ultima 77	
Arhane Krays 81		Down The City 80		Goldeneye 81	P	Legend Of Hengfeng 81	P	Phantasy Star 83		Sensible The 80 (Paragon)		Ultima 78	
Arhane Krays 82		Down The City 81		Goldeneye 82	P	Legend Of Hengfeng 82	P	Phantasy Star 84		Sensible The 81 (Paragon)		Ultima 79	
Arhane Krays 83		Down The City 82		Goldeneye 83	P	Legend Of Hengfeng 83	P	Phantasy Star 85		Sensible The 82 (Paragon)		Ultima 80	
Arhane Krays 84		Down The City 83		Goldeneye 84	P	Legend Of Hengfeng 84	P	Phantasy Star 86		Sensible The 83 (Paragon)		Ultima 81	
Arhane Krays 85		Down The City 84		Goldeneye 85	P	Legend Of Hengfeng 85	P	Phantasy Star 87		Sensible The 84 (Paragon)		Ultima 82	
Arhane Krays 86		Down The City 85		Goldeneye 86	P	Legend Of Hengfeng 86	P	Phantasy Star 88		Sensible The 85 (Paragon)		Ultima 83	
Arhane Krays 87		Down The City 86		Goldeneye 87	P	Legend Of Hengfeng 87	P	Phantasy Star 89		Sensible The 86 (Paragon)		Ultima 84	
Arhane Krays 88		Down The City 87		Goldeneye 88	P	Legend Of Hengfeng 88	P	Phantasy Star 90		Sensible The 87 (Paragon)		Ultima 85	
Arhane Krays 89		Down The City 88		Goldeneye 89	P	Legend Of Hengfeng 89	P	Phantasy Star 91		Sensible The 88 (Paragon)		Ultima 86	
Arhane Krays 90		Down The City 89		Goldeneye 90	P	Legend Of Hengfeng 90	P	Phantasy Star 92		Sensible The 89 (Paragon)		Ultima 87	
Arhane Krays 91		Down The City 90		Goldeneye 91	P	Legend Of Hengfeng 91	P	Phantasy Star 93		Sensible The 90 (Paragon)		Ultima 88	
Arhane Krays 92		Down The City 91		Goldeneye 92	P	Legend Of Hengfeng 92	P	Phantasy Star 94		Sensible The 91 (Paragon)		Ultima 89	
Arhane Krays 93		Down The City 92		Goldeneye 93	P	Legend Of Hengfeng 93	P	Phantasy Star 95		Sensible The 92 (Paragon)		Ultima 90	
Arhane Krays 94		Down The City 93		Goldeneye 94	P	Legend Of Hengfeng 94	P	Phantasy Star 96		Sensible The 93 (Paragon)		Ultima 91	
Arhane Krays 95		Down The City 94		Goldeneye 95	P	Legend Of Hengfeng 95	P	Phantasy Star 97		Sensible The 94 (Paragon)		Ultima 92	
Arhane Krays 96		Down The City 95		Goldeneye 96	P	Legend Of Hengfeng 96	P	Phantasy Star 98		Sensible The 95 (Paragon)		Ultima 93	
Arhane Krays 97		Down The City 96		Goldeneye 97	P	Legend Of Hengfeng 97	P	Phantasy Star 99		Sensible The 96 (Paragon)		Ultima 94	
Arhane Krays 98		Down The City 97		Goldeneye 98	P	Legend Of Hengfeng 98	P	Phantasy Star 100		Sensible The 97 (Paragon)		Ultima 95	
Arhane Krays 99		Down The City 98		Goldeneye 99	P	Legend Of Hengfeng 99	P	Phantasy Star 101		Sensible The 98 (Paragon)		Ultima 96	
Arhane Krays 100		Down The City 99		Goldeneye 100	P	Legend Of Hengfeng 100	P	Phantasy Star 102		Sensible The 99 (Paragon)		Ultima 97	
Arhane Krays 101		Down The City 100		Goldeneye 101	P	Legend Of Hengfeng 101	P	Phantasy Star 103		Sensible The 100 (Paragon)		Ultima 98	
Arhane Krays 102		Down The City 101		Goldeneye 102	P	Legend Of Hengfeng 102	P	Phantasy Star 104		Sensible The 101 (Paragon)		Ultima 99	
Arhane Krays 103		Down The City 102		Goldeneye 103	P	Legend Of Hengfeng 103	P	Phantasy Star 105					

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS **ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH
ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG**

1




WING COMMANDER
SECRET MISSIONS

IBM PC

149.99

2




EYE OF THE BEHOLDER

Amiga
IBM PC

84.99
84.99

3



SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga
PC

79.99
89.99

	Rating	Cos	Reel SV	RM-PC
4. SECRET OF MONKEY ISLAND	74,90		74,90	74,90
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. CIVILISATION				89,90
7. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8. BUNDESIGAMANAG, Prof	79,90			79,90
9. RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
10. EYE OF THE BEHOLDER 2				84,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und TGE einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.



Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang. Ipils ein Software-Hersteller mal Nachschbeschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks **AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS**

Programme	Unit	Assess	444	1st	2nd
1. Design & Draw	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
2. Examine any 1st	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
3. Examine 1st	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
4. Examine 2nd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
5. Examine 3rd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
6. Examine 4th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
7. Examine 5th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
8. Examine 6th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
9. Examine 7th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
10. Examine 8th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
11. Examine 9th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
12. Examine 10th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
13. Examine 11th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
14. Examine 12th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
15. Examine 13th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
16. Examine 14th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
17. Examine 15th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
18. Examine 16th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
19. Examine 17th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
20. Examine 18th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
21. Examine 19th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
22. Examine 20th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
23. Examine 21st	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
24. Examine 22nd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
25. Examine 23rd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
26. Examine 24th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
27. Examine 25th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
28. Examine 26th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
29. Examine 27th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
30. Examine 28th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
31. Examine 29th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
32. Examine 30th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
33. Examine 31st	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
34. Examine 32nd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
35. Examine 33rd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
36. Examine 34th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
37. Examine 35th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
38. Examine 36th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
39. Examine 37th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
40. Examine 38th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
41. Examine 39th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
42. Examine 40th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
43. Examine 41st	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
44. Examine 42nd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
45. Examine 43rd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
46. Examine 44th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
47. Examine 45th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
48. Examine 46th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
49. Examine 47th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
50. Examine 48th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
51. Examine 49th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
52. Examine 50th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
53. Examine 51st	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
54. Examine 52nd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
55. Examine 53rd	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
56. Examine 54th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10
57. Examine 55th	Assn	104/10	104/10	104/10	104/10

SPRACHEN DEUTSCH		Sprache in deutscher oder englischer Ausrichtung		SPRACHEN DEUTSCH		Sprache in deutscher oder englischer Ausrichtung	
4. World News	08:00	77,90	79,90	3. German News	08:00	77,90	79,90
5. World News	08:00	77,90	79,90	4. German News	08:00	77,90	79,90
6. World News	08:00	77,90	79,90	5. German News	08:00	77,90	79,90
7. World News	08:00	77,90	79,90	6. German News	08:00	77,90	79,90
8. World News	08:00	77,90	79,90	7. German News	08:00	77,90	79,90
9. World News	08:00	77,90	79,90	8. German News	08:00	77,90	79,90
10. World News	08:00	77,90	79,90	9. German News	08:00	77,90	79,90
11. World News	08:00	77,90	79,90	10. German News	08:00	77,90	79,90
12. World News	08:00	77,90	79,90	11. German News	08:00	77,90	79,90
13. World News	08:00	77,90	79,90	12. German News	08:00	77,90	79,90
14. World News	08:00	77,90	79,90	13. German News	08:00	77,90	79,90
15. World News	08:00	77,90	79,90	14. German News	08:00	77,90	79,90
16. World News	08:00	77,90	79,90	15. German News	08:00	77,90	79,90
17. World News	08:00	77,90	79,90	16. German News	08:00	77,90	79,90
18. World News	08:00	77,90	79,90	17. German News	08:00	77,90	79,90
19. World News	08:00	77,90	79,90	18. German News	08:00	77,90	79,90
20. World News	08:00	77,90	79,90	19. German News	08:00	77,90	79,90
21. World News	08:00	77,90	79,90	20. German News	08:00	77,90	79,90
22. World News	08:00	77,90	79,90	21. German News	08:00	77,90	79,90
23. World News	08:00	77,90	79,90	22. German News	08:00	77,90	79,90
24. World News	08:00	77,90	79,90	23. German News	08:00	77,90	79,90
25. World News	08:00	77,90	79,90	24. German News	08:00	77,90	79,90
26. World News	08:00	77,90	79,90	25. German News	08:00	77,90	79,90
27. World News	08:00	77,90	79,90	26. German News	08:00	77,90	79,90
28. World News	08:00	77,90	79,90	27. German News	08:00	77,90	79,90
29. World News	08:00	77,90	79,90	28. German News	08:00	77,90	79,90
30. World News	08:00	77,90	79,90	29. German News	08:00	77,90	79,90
31. World News	08:00	77,90	79,90	30. German News	08:00	77,90	79,90
32. World News	08:00	77,90	79,90	31. German News	08:00	77,90	79,90
33. World News	08:00	77,90	79,90	32. German News	08:00	77,90	79,90
34. World News	08:00	77,90	79,90	33. German News	08:00	77,90	79,90
35. World News	08:00	77,90	79,90	34. German News	08:00	77,90	79,90
36. World News	08:00	77,90	79,90	35. German News	08:00	77,90	79,90
37. World News	08:00	77,90	79,90	36. German News	08:00	77,90	79,90
38. World News	08:00	77,90	79,90	37. German News	08:00	77,90	79,90
39. World News	08:00	77,90	79,90	38. German News	08:00	77,90	79,90
40. World News	08:00	77,90	79,90	39. German News	08:00	77,90	79,90
41. World News	08:00	77,90	79,90	40. German News	08:00	77,90	79,90
42. World News	08:00	77,90	79,90	41. German News	08:00	77,90	79,90
43. World News	08:00	77,90	79,90	42. German News	08:00	77,90	79,90
44. World News	08:00	77,90	79,90	43. German News	08:00	77,90	79,90
45. World News	08:00	77,90	79,90	44. German News	08:00	77,90	79,90
46. World News	08:00	7					

[illegible]

Händler fragen Sie nach!

**Fordern Sie noch heute unser
kostenloses Kundenmagazin mit
umfassender Preisliste an!**

VERSANDKOSTEN INLAND	
Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:	
bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND	
Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!


FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse

Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme

Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE“
(Ladenlokal, 10. Stock, 1. Etage)

Allen MARK 45, 5000 Roll 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

1. ☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST

☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST

Name _____

Strasse: _____

Telefon: _____

Computer: _____ Kred. Korten - Firma: ...

ZUB
ZUB
ZUB

Bitte anheften

Card

THE CLUB
FURNISHING

VISA

EUROCARD

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummern!

Verhoff

[illegible]

First Samurai

Thomas Lorenz aus Schwanwede hat *The First Samurai* in Rekordzeit durchgespielt und in windeseile Karten für alle Spielabschnitte gezeichnet. Auf den fünften Level hat er verzichtet, weil es dort keine Specials gibt. Brüchige Wände werden durch Strichellinien gekennzeichnet.

Legende zu den Karten:

T = Magischer Topf

G = Glocke

S = Special

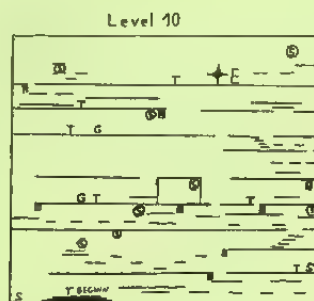
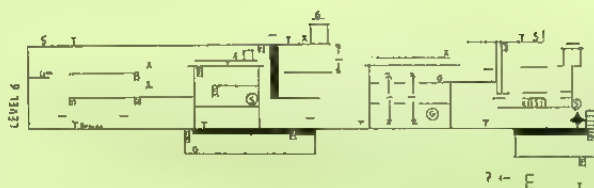
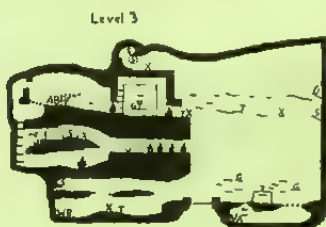
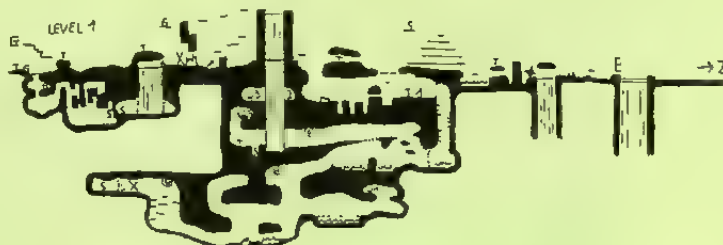
E = Endgegner

W (+ Zahl oder Buchstabe) = Warp

Zahl oder Buchstabe = Zielpunkt des Warps

X = Glockeneinsatz nötig

Stern = Einsetzen des Specials durch Glockengebrauch.



ALLE PASSWÖRTER ZU BUG BOMBER

Je nach angewählter Spielerzahl und IQ-Wert des Computers ergeben sich andere Passwörter.

Level:	1 Player:	2 Players:	3 Players:	4 Players:
IQ = 0:				
11	KKCJDD	OLCLDN	LKKJLD	PLJLLH
21	KKNDL	OLDPDP	LEJMLL	PLPLPL
31	KOGJHD	OPGLMH	LOOJPD	PPPLPH
41	KOHJHL	OPHJHP	LOPHPL	PPPPPP
IQ = 1:				
11	KCCBBB	ODCBBF	LCKJTB	PCKJJP
21	KCDPBJ	ODDKBN	LCLFJJ	PDJHJH
31	KGGDBF	ODGDFP	LGGBNB	PHODNF
41	KGHFFJ	ODGDFN	LGFFNJ	PHPHNN
IQ = 2:				
11	KICIDC	OJCKCH	LJKIKD	PJKCKH
21	KIDNCL	OJDOCP	LILKGL	PJLOKJ
31	KNOIGD	OROKGH	LKNOJD	PKOKKH
41	KNIHGL	ORHOGV	LKHGOL	PKPOOP
IQ = 3:				
11	KACAAB	OBCCAP	LAKAIB	PKCIFP
21	KADEAJ	OBGGAN	LALBJJ	PJLOIN
31	KEGABE	OFCCFP	LEGBAB	PFOCKH
41	KEHEBJ	OFHGEN	LEPHJJ	PFPHNN
IQ = 4:				
11	KAJJDC	KLALDO	JKJLJC	KLJLJO
21	KBNKDC	KLBFGD	JKJLJC	KLJLJO
31	KBNKDC	KLBFGD	JKJLJC	KLJLJO
41	KBNKDC	KLBFGD	JKJLJC	KLJLJO
IQ = 5:				
11	ICABBA	KDABBE	JCIBJA	WDIDJE
21	ICBFBF	KDBBNB	JCFJJI	WDJAJH
31	IGEDFA	KHEDFE	JGHBBA	WHDHNE
41	IGFFFI	KHGFTH	JGFFFI	WHDHNN
IQ = 6:				
11	IIAICC	KJAKCS	JIIKIC	KJIKCS
21	IIIBCC	KJBCCO	JIJKIC	KJIKCS
31	IIHIGC	KHEKGS	JHJICG	KHJIKG
41	IIHFGC	KHFGSO	JHJICG	KHJIKG
IQ = 7:				
11	IAAAAA	KBACAR	JAIAIA	WBICIE
21	IAEBAI	KBBGAN	JAIIII	WBJOIN
31	IEBADA	KFECKE	JEKAAA	WFKCHE
41	IEFEET	KFFGEN	JEKKEI	WFKGKH

Bug Bomber

Cyrril Osterwalder aus Frauenfeld hat ein Herz für alle Anarchisten und schickt alle Paßwörter für Kingsofts neues Geschicklichkeitsspiel. Dann bombt mal schön!

Ghostbusters 2

Christian Hagner aus Wechingen schlägt alle Geister in die Flucht. Wer trotzdem Probleme mit aufdringlichem Ektoplasma hat, sollte seinen Cheat ausprobieren. Drückt einfach irgendwo im ersten Level die Pausentaste. Danach gebt Ihr VARPTR ein und schon habt Ihr unendlich viel Zeit, Seile und Schleim — igit. Mit F1 kommt man einen Level weiter.

Gobliins

Chris Rübel aus München hilft den kleinen Zwergen auf die Sprünge und liefert zusätzlich noch alle Paßwörter:

1. VQVQFDE
2. ICIGCAA
3. ECPQPC
4. FTWKFN
5. HQWTFW
6. DWNDGBW
7. JCJCJHM

8. ICVGCCT
9. LQPCUJV
10. HNWVGKB
11. FTQKVL
12. DCPLQMH
13. EWDGPNL
14. TCNGTOV
15. TCVQRM
16. IQDNKQO
17. KKKPURE
18. NGOGKSP
19. NNGWTT
20. LGWFGUS
21. TQNGFVC

1. Gegen den Torbogen schlagen und das herabgefallene Horn aufnehmen. Horn benutzen und mit dem Magier auf den herabgefallenen Ast zaubern.

2. Auf zwei Äpfel zaubern (die rechten) und sie mit dem Boxer vom Baum schlagen. Danach aufheben und in die Schlucht bei der zerstörten Brücke werfen. Zuletzt mit der Hacke den Diamanten freischlagen.

3. Mit dem Boxer an die Tür klopfen.

4. Auf der Pflanze an der Tür zaubern, bis sie in die Höhe schießt. Danach Topf Nr. 2 auf die andere Pflanze benutzen, um sie zu besätigen. Mit dem Boxer die erste Pflanze hochklettern und auf das Buch ganz rechts schlagen. Den Diaman-

ten in die Hand des Zauberers legen.

5. Alle bis auf den Zauberer unter den Mund der grotesken Statue plazieren (die Maske wird nicht benötigt). Mit dem Zauberer auf das linke Tableau steigen und auf die "Antenne" des Sarges zaubern. Jetzt mit dem Zauberer schnell in die Mitte des Durchgangs — solange bis das Skelett über ihm vorbeimarschiert. Sodann auf den kleinen Haken kurz vor dem Glöckner zaubern und mit dem Boxer nach oben klettern. Den Zauberer unter den Mund der Statue stellen und den Boxer auf das rechte Auge desselben schlagen lassen. Das Skelett den Glöckner vertreiben lassen und warten, bis es wieder schlafen geht. Danach den Pilz nehmen.

6. Mit dem Boxer den Faden der Spinne, die im Weg hängt, nach oben klettern (vom Vorsprung über der Spinne aus). Danach den ersten weißen Faden von links benutzen (draufschlagen), bis die Spinne den Weg freigibt. Die Pistolen holen und auf die kleine schlafende Spinne oben links im Bild schießen. Das Kissen nehmen und unter die nun erhöht hängende Spinne legen. Gegen diese zaubern, die heruntergefallene Flasche nehmen und auf die Spinne schießen, die den Ausgang versperrt.

7. Auf den Ast mit dem Beutel zaubern und ihn aufnehmen. Den Boxer neben der Vogelscheuche aufstellen und den Beutel samt Samen auf dem Acker benutzen. Sobald die

Vögel kommen, auf die Vogelscheuche schlagen. Nun auf den langen Ast steigen und auf die rechte Wolke über die Scheuche zaubern. Die Blume aufnehmen.

8. Auf das Skelett zaubern, danach auf den Knochen. Die Flöte bei der Schlange benutzen, mit dem Boxer nach oben klettern. Die anderen werden auf das lose Brett gestellt — mit dem Boxer auf die Steinanhäufung rechts oben schlagen.

9. Weit um den Hund herumgehen und das Fleisch aufnehmen.

10. Am ersten Loch das Fleisch benutzen, mit dem Zauberer auf die drei flatternden Blätter zaubern und ihn am Ende des nun langen Astes plazieren. Mit dem Boxer von unten gegen das rechte Ende des Astes schlagen, wodurch der Zauberer nach oben katapultiert wird. Nun gegen den Korken oben links zaubern. Das gleiche wiederholen, den Korken nehmen und ihn in eins der beiden Löcher stecken. Wieder nach links gehen, auf den Ast über den Windbeutel, bis dieser nachgibt. Den Windbeutel aufnehmen und durch den Boxer wieder nach oben gelangen. Sich neben das freie Loch plazieren und mit dem Boxer auf das Loch mit dem Vogel schlagen. Danach einen der herausfliegenden Vögel mit dem Windbeutel fangen.

11. Vorsichtig vor den Hund plazieren und den Vogel freilassen. Den abgelenkten Hund verzaubern.



12. Mit der Feder das Skelett am Fuß kitzeln. Danach gibt man ihm das Spielzeug in die Hand, holt den Schlüssel und gibt ihn dem Gefangenen. Auf die Feder zaubern und die bald hereinfliegende Wespe mit der Patsche töten. Draufzaubern und den so gewonnenen Dart auf das Bild mit dem Zauberer "benutzen".

13. Auf die Wurzel des Baumes zaubern, die Pfeife nehmen und beim Vogelnest benutzen. Warten, bis das Küken herauspringt und dagegenboxen. Sodann gegen das Küken zaubern bis der Zauberer die andere Seite erreicht. Auf die im Weg liegende Hupe zaubern. Kurz vor der Maueröffnung das Elixier benutzen und unsichtbar zur Karotte gehen. Diese aufnehmen und vor das Maulwurfsloch legen. Den Bocker vor die Maueröffnung stellen, den Zauberer auf den Maulwurf zaubern lassen und während der Magier das Mädel betrachtet, sich mit dem Schläger zu den anderen gesellen.

14. Auf den länglichen Stein vor dem Monolith zaubern. Den Ast nehmen und in das kleine Loch auf dem Monolithen stecken. Mit der Gießkanne auf die Karotten gießen und auf alle zaubern. Gegen die Karotte mit dem Schlüssel boxen und Gang aufsperrern.

15. Streichhölzer nehmen und das Feuer unter dem Topf anzünden. Gegen die Kugeln und dann gegen die Kanone boxen. Die Kugel einlegen, wieder dagegen boxen und mit den Streichhölzern die Kugel an die Decke schießen. Die Karotte aufnehmen, die Kanone neu laden (nicht gegen die Decke zielen!) und die Karotte in den Topf schießen. Sodann wieder gegen die Kugeln schlagen, Kanone laden und wieder gegen die Decke schießen. Auf die Karotte zaubern und das Hörgerät beim Weisen benutzen.

16. Kopfhörer aufnehmen und unter das rechte Ende der in der Luft schwebenden Plattform mit der Statue legen — dann darauf zaubern, bis man auf die Statue gehen kann. Das Pendel in der Mitte des Bildes unter der Plattform benutzen, bis es ausschlägt. Auf die Palme ganz links zaubern und darauf schlagen. Nun die Hacke an der Stelle benutzen (mehrmals), an der das Pendel ausschlug.

17. Auf der Stelle vor dem Drachen zaubern und ihn aufnehmen. Gegen die Holzscheite schlagen und den Prügel in die Tierfalle werfen. Auf den

Prügel zaubern und das Deodorant und die Samen ganz oben ablegen. Die Samen benutzen, das Deodorant aufnehmen und auf den Fuß, wenn er gerade umdrehen will, sprühen (bis man den richtigen Zeitpunkt raus hat, braucht man ein wenig Geduld). Danach den Fuß auf die Erhöhung vor dem Drachen legen, bis dieser ihn röstet. Jetzt wird er der Freßbrücke vorgeworfen. Das Schwert nehmen und ebenfalls auf die Erhöhung legen. bis es geröstet wird.

18. Das Medaillon der Statue mit dem Schwert anzuheben, auf die rechte Hand stellen — die Voodoo-Puppe aufnehmen und alle auf die rechte Hand stellen.

19. Gegen die Bananenstaude schlagen und Banane, rote Nase und Seife auf das Pult vor dem Schreiber legen. Jetzt alles benutzen, bis man das Zauberbuch erhält. Gegen das Torquitor zaubern.

20. Auf den Knopf unter der Plattform, zu dem Kopf des Djinni führt, zaubern. Dagegenschlagen, mit dem Zauberer nach oben steigen und auf den Korken im Ohr zaubern. Darauf neben dem Ohr aus dem Zauberbuch vorlesen. Das Pixel links oben im Bild (im Turm) aufheben und den so gewonnenen Köder rechts oben im Bild an der Stelle der Trinkschale ablegen. Die Trinkschale unter das linke Auge des Djinnis legen und ihm so oft aus dem Zauberbuch neben seinem Ohr vorlesen, bis sich die Schale mit Tränen füllt. Nun die Tränen auf das Monster vor dem Köder benutzen — die Steinschleuder aufnehmen.

21. Mit der Steinschleuder auf die Bananenstaude schießen, den Hebel ziehen und alle auf den Fisch stellen.

22. Mit der Steinschleuder auf den Topf schießen. Mit dem Zauberer auf die grüne Fledermaus zaubern. Mit der Schleuder auf den Knoten der Schnur über dem Topf schießen. Schnur aufheben und auf den obersten Haken rechts im Bild des Skeletts werfen. Mit dem Boxer nach oben klettern.

Populous 2

Sage und schreibe 1000 Level gilt es in Bullfrogs neuem Strategieepos zu überstehen. Jan Feuer aus Tübingen weiß wie es geht und kennt die Paßwörter zu allen göttlichen Spielflächen.

POPULOUS II - Trials Of The Olympian Gods

Epithetous:		49	SUSORQ	97	SOPI	148	WSTAF	196	CEMAG
		50	ERTUAK	98	ASUWAC	149	ITINDT	197	AGNAR
		51	TUADAT	99	BOLLAR	150	SHUPAR	198	OCOCOT
1	DOBQAC	52	BGSIAR	100	ADFEAT	151	SILDAD	199	HEHEHE
2	LUNQAC	53	OCUDQAC	101	OWLOAC	152	VEZQAC	200	OPESQAC
3	ACREAC	54	YIDAF	102	AFQCAD	153	THOW	201	AGNAR
4	QACAT	55	QACAT	103	QACAT	154	QACAT	202	QACAT
5	AKSUAF	56	PIKQAC	104	ATIS	155	THAF	203	EGZACAT
6	QOAC	57	NETAK	105	QUCRAC	156	QDINAT	204	QUBITAF
7	AGIAC	58	ISAFAT	106	UNTHAT	157	WUHAR	205	HEQAT
8	QOQAC	59	LYPIAF	107	UNZAT	158	GHAKAR	206	QUGOQAC
9	MELTAC	60	INWAD	108	MECHAC	159	SOBQAC	207	LEEDAC
10	QWADP	61	LLIAT	109	OPWAD	160	QWADP	208	QWADP
11	EDQDQ	62	JIFTE	110	FRAMQAC	161	QWADP	209	ETIT
12	USTQAF	63	THQAC	111	UNIK	162	QWADP	210	TUADAT
13	HEZAC			112	PEQAC	163	LDQD	211	NEQAC
14	QWAC	Proaethous:		113	SULQAC	164	QWAC	212	QWAC
15	LEQAC			114	QWAC	165	AREQAC	213	ITQDQAC
16	QDQAC	64	DOQAC	115	THQWAC	166	ROJAT	214	HEQAC
17	ETLEAC	65	AAATAF	116	POVQAC	167	ADQSTAB	215	SINQAC
18	TQWQAC	66	LOISAB	117	CCALQAC	168	QWAC	216	VEST
19	NEQAC	67	ACUQAC	118	ITIK	169	AFIQAQ	217	TIAF
20	QAC	68	QETAF	119	ENQAC	170	WQOP	218	THQAC
21	QAC	69	HEQAC	120	QAC	171	QAC	219	QAC
22	MUNTHAK	70	QOQAC	121	NEQAT	172	UNHEAF	220	DELLAC
23	SIGIAC	71	AGHAK	122	ISQWAC	173	ALQDQ	221	WPEAC
24	VEFEAC	72	QACAT	123	LYNQAC	174	UNTHAT	222	GELOQAC
25	THQDQ	73	AKHIAQ	124	INQAC	175	NEQAC	223	QAC
26	QWAC	74	QWAC	125	LLQ	176	UPSIQ		
27	QWAC	75	QWAC	126	QWAC	177	QWAC		
28	DQISAC	76	UNAC	127	THACAF	178	WQAC		
29	WUPAC	77	HEQAC	128	WQAC	179	PELEAF	224	LDQAC
30	GETRAC	78	UGVAC	129	QWAC	180	WQAC	225	QWAC
		79	LEQAT	130	DOQAT	181	ERQAC	226	ABQAC
		80	QWAC	131	QWAC	182	THQAC	227	ROTHAC
		81	QWAC	132	QWAC	183	QWAC	228	QWAC
31	SOERAC	82	TUQAC	133	LOQAC	184	CCUN	229	QWAC
32	LDQAC	83	NEIT	134	QWAC	185	THQAC	230	AFI
33	QWAC	84	NEQAC	135	QWAC	186	MPQAC	231	QWAC
34	ABQAC	85	THQAC	136	ATWAC	187	PHQAC	232	QWAC
35	QWAC	86	HEQAC	137	QWAC	188	HEQAC	233	QWAC
36	ADQAC	87	SIQAC	138	APQAT	189	ISATAC	234	ALQAC
37	QWAC	88	VEQAC	139	QWAC	190	LYQAC	235	UNQAC
38	AFQAC	89	THQAC	140	QWAC	191	QWAC	236	

Helios:	512	DOINAG	566	ILIAN	620	NEUPAT	672	LDUGAC	727	SIUDAC
	513	ADUE	567	ILIAN	621	UGPAT	673	ROAAT	728	VELYAC
	514	ADUE	568	PIUGAC	622	FEETAC	674	AREGAC	729	TIFAT
	515	ALBAN	569	PIUGAC	623	UNHAC	675	BOODAC	730	UDACAB
	516	ALBAN	570	UNHAC	624	PIUGAC	676	ANUEF	731	INTAT
	517	OGACAT	571	LYDOAC	625	UTABAT	677	OWEY	732	DONAG
	518	ANDEAB	572	INTAT	626	ERIHAD	678	AFJAC	733	WPI
	519	OGACAT	573	LEACAC	627	TUPAC	679	WQACAC	734	GEUDAC
	520	OGACAT	574	PIJAC	628	ESLAD	680	ATACAT	735	SOLAC
	521	ADACAD	575	THUGAC	629	PIJAC	681	ANUEF		
	522	UNIFAT			630	ITOWAC	682	ALOPAD	Aras:	
	523	ECOPAT			631	MINAC	683	UNOAC		
	524	UBACAB			632	PIALAB	684	NESE	736	LOLEAT
	525	HEFAC			633	NEHAC	685	UPGAC	737	BOBAC
	526	UGSAC			634	ISUREAC	686	PEHAC	738	ABOAC
	527	LEU			635	INAC	687	FEHAC	739	BOACAC
	528	QUADAD			636	INAC	688	PETIAD	740	AD
	529	ETSIAC			637	LOOAC	689	SUDAC	741	ONUAC
	530	TUDAT			638	JINEAC	690	SEAC	742	AFHAC
	531	HEEDAB			639	THEHAC	691	TYE	743	VEHAC
	532	NGFEAC					692	EDHAC	744	ATONAC
	533	ITONAG			Athens:		693	OCATAC	745	ONODAC
	534	CHT			640	DOJAD	694	ITAFAT	746	ALACAC
	535	SIXAF			641	ANSTAC	695	IL	747	UNH
	536	VEPAC			642	LEHAC	696	PEHAC	748	HEHAC
	537	TUNAT			643	ACTIAC	697	ISE	749	ULHAC
	538	UKLAB			644	ANOPAC	698	LYLAC	750	OSUAC
	539	TEHEAC			645	AKUAC	699	IL	751	FEHAC
	540	DELAC			646	OHACAB	700	LLACAT	752	IL
	541	WICC			647	AGDAC	701	JISAC	753	EM
	542	GHAGAD			648	UTABAT	702	THEHAC	754	THAC
	543	HEHEAC			649	ANAC	703		755	TURAC
									756	TURAC
									757	CEGAC
									758	
									759	INHAC
									760	
									761	UN
									762	ISUAC
									763	LYACAC
									764	INHAC
									765	LOHAC
									766	JILYAC
									767	THEHAC
										</

Amiga MS-DOS

Alien Breed	64.95
Another World	64.95
Battle Isle	74.95
Black Crypt	74.95
Bundesl. Man. Pro 1 MB	74.95
Conan	84.95
Crime City	69.95
Dynabaster	69.95
Eye of the Beholder II 1 MB	74.95
Falcon 3.0	74.95
Formula 1 Grand Prix 1 MB	74.95
Gateway of the Sav. Fro.	74.95
Hägar	69.95
Lemmings	59.95
Might and Magic III 1 MB	69.95
Monkey Island II kompl. D	84.95
Pools of Darkness 1 MB	69.95
Populous II 1 MB	74.95
Sim Earth 1 MB	74.95
Starlight II 1 MB	59.95
Traders	69.95
Ultima V	19.95
Ultima VI 1 MB	74.95
Ultima VII	79.95
W.W.F. Wrestling	64.95
Wizardry VII	79.95

Gameboy-Module zu coolen Preisen:
 z.B. Bomberman, Bubble Bobble, Choplifter II, Dr. Mario Godzila, Gameboy-Wars, The Simpsons, Sword of Hope, Princess Biobette etc

Sega Mega Drive disch. Version inkl. Sonic 369,-

Mega Drive and Game Gear Module 3 A.

Versandkosten 8 DM + Nachnahme, Vorkasse 5

Abholung nur nach Vereinbarung 24-h-Bestellannahme, pers. Mo.-Fr. 16-20 Uhr, Sa. 9-13 Uhr

SEVEN ELEVEN SOFT

Andreas Schneller
 Pl. 5446 • 7500 Karlsruhe 1
 Telefon & Fax 0721/21667

S FROG FT

02151 / 390071

Versandbedingungen Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00

Bestellung zu 22.00 Uhr, täglich 24 Stunden

OHNE ANR., FBETANTWORTER

Fax 02151/390072

Beste lung schriftlich

FROG-SOFT GUTOWSKI,
 Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

NAME	AMIGA	MS-DOS
Advantage Tennis	64.50	109.50
Airbus A-320	29.50	-
Anarchy	29.50	-
Another World	79.50	98.50
Battle Isle	79.50	-
Big Run	64.50	-
Black Gold	74.50	79.50
Blues Brothers	64.50	69.50
Boston Bomb Club	64.50	69.50
Casino de la World	44.50	-
Casino Dice Disc	64.50	79.50
Champions	59.50	64.50
Change of the Light Brigade	74.50	79.50
Choplifter	64.50	69.50
Crime City	74.50	64.50
Cruise for a Corpse	74.50	64.50
Death Knight of Krynn	79.50	29.50
Defender of the Crown	29.50	-
Dizzy	79.50	64.50
Die Kahlbärden	64.50	64.50
Duke Collection	64.50	-
Emmal Karlsen sein	79.50	79.50
Evris 2	64.50	64.50
Evris Arcade	64.50	64.50
Eye of the Beholder 2	64.50	138.00
Falcon 3.0 Mach 2	64.50	-
Fallen-Fates of Doom	89.50	-
Ferrari Formula 1 Grand Prix	19.95	-
First Samurai	79.50	-
Formula 1 Grand Prix	79.50	-
Fort Apache	79.50	-
Gopher	74.50	74.50
Goos	69.50	79.50
Gunsip 2000	79.50	64.50
Harpoon 1.2.1	49.50	49.50
Harpoon Battle Set #3	49.50	49.50
Harpoon Battle Set #4	49.50	49.50
Harpoon Scenario Editor	59.50	59.50
Heimdal	69.50	64.50
Hyd	74.50	64.50
Imperator	24.50	64.50
International Hockey	24.50	-
Ivanhoe	24.50	-
Jackson	24.50	-
Jungle Boy	24.50	-
Kaiser	104.50	109.50
Knightmare	79.50	64.50
Knight of the Sky	69.50	64.50
Larry's	64.50	-
Leibniz Excess	74.50	64.50
Mad TV	99.50	98.50
Mega Twins	64.50	-
Midwinter 2	64.50	64.50
Millitary Voyage 3	94.50	98.50
Monkey Island 2	64.50	64.50
Obit	64.50	24.50
Paperboy	24.50	64.50
PGA	74.50	64.50
PGA Course Disc	49.50	49.50
Pillfighter	64.50	64.50
Poker	49.50	-
Police Quest 3	79.50	64.50
Populous 2	79.50	64.50
Real Baron	64.50	64.50
Robin Hood (Longbow)	64.50	64.50
RoboCop	64.50	64.50
Rocky Raccoon	64.50	64.50
Rules of Engagement	64.50	64.50
Sanctuary	64.50	64.50
Sky Gabbie	64.50	64.50
Simpsons	64.50	64.50
Saga Age 2 Borles	79.50	64.50
Supa Plex	64.50	64.50
Thunderhawk	79.50	64.50
Uss John Young 2	64.50	64.50
Veldrid	64.50	64.50
Willy Beamish	79.50	64.50
Wing Commander 2	64.50	64.50
Wing Commander 3	64.50	64.50
X-Cops Professional	64.50	64.50

IBM-Hardware

Thunderbolt	276,-	Adib	239,-
Soundblaster 2.0	229,-	Reland Lapc 1	83,-
Soundblaster pro	269,-	CD ROM intern	83,-
		CD ROM extern	119,-

1.6 MB Speichererweiterung 259,-
 512 KB Speichererweiterung 81,-
 Kleinstanwuschplatte mit ROM 1.3 (A500+) 98,-

2 MB bis 8 MB erweiterbar 449,-

Laufwerke Amiga

Intern 3.5	159,-	extern 3.5	179,-
------------	-------	------------	-------

Mäuse

Hochreife Maus inkl. Mousepad	69,-
Optische Maus für Amiga	139,-
Optische Maus für PC	139,-

Joystick

Gravis für Amiga oder PC	64.50
--------------------------	-------

Castle of Dr. Brain

Ronald Konheiser und Günther Hackner aus München haben die Rätsel in Doktor Brains Burg souverän gemeistert und weihen uns in Ihr Erfolgsgeheimnis ein.

Vor dem Haus benutzt man die Klingel und drückt die Farbenkombination nach, die einem vorgespielt wird. Man bekommt dafür eine Plakette. Wenn man im Haus ist, öffnet man die linke Tür und geht hinein. Jetzt muß man einige Rechenaufgaben lösen:

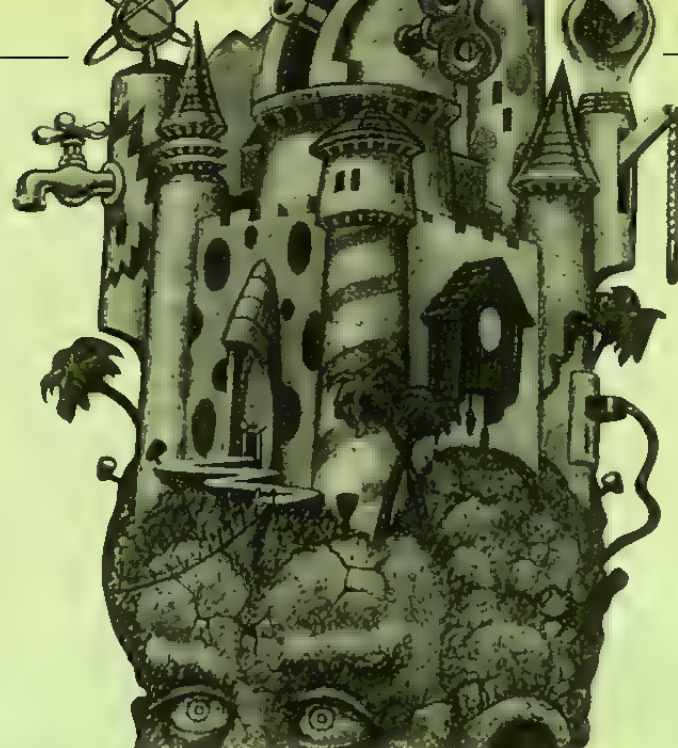
11	90	42	60
+ 22	- 80	x 02	: 20
33	10	84	03

In der Truhe befindet sich ein Schlüssel, den man zusammen mit dem zweiten Code-Wort erhält. In der zweiten Tür muß man ein "Magisches Rechteck" zusammensetzen. Die senkrechten, waagrechten und diagonalen Zahlen müssen die Zahl 15 ergeben, wenn man sie addiert:

2 9 4
7 5 3
6 1 8

Für das gelöste Rätsel erhält man das zweite Paßwort für die dritte Tür. Nun öffnet man die Schublade des kleinen Tisches. Darin befindet sich ein weiteres Puzzle. Man muß die Zahlen von 1-9 so verschieben, daß sie in der richtigen Reihenfolge sind. Hat man es geschafft, bekommt man das dritte Paßwort und man kann die drei Codes in den Computer hinter der dritten Tür eingeben. Die Tür öffnet sich und man kann in den Raum dahinter gehen. Dort muß man die große Uhr an der linken Wand ausschalten: Zuerst drückt man den zweiten Knopf von unten, um die Kuckucksuhr auszuschalten. Dann den zweiten Knopf von oben, um die Uhr aus- und die Alarmanlage einzuschalten. Der oberste Knopf muß gedrückt werden, um das Radio einzuschalten. Nun drückt man den untersten Knopf, um die Alarmanlage wieder auszuschalten und als letztes nochmal den obersten, damit das Radio ausgeschaltet wird.

Jetzt öffnet man den Schrank und knackt das Zeitschloß: Wenn man auf "Start" gedrückt hat, dreht man die rechte Sanduhr um und läßt die linke ablaufen. Wenn die 25 Sekunden vorbei sind, dreht man sofort die rechte Uhr um und



wartet, bis sie nach 15 Sekunden ablaufen. Nun drückt man sofort auf "Open" und der Schrank öffnet sich.

Man nimmt die Karten aus der Schublade und öffnet den Kasten neben der Kuckucksuhr. Man stellt die Uhr auf 4.48 und schiebt die erste Karte in den Schlitz. Dann stellt man sie auf 11.00 Uhr und schiebt die zweite Karte hinein. Die dritte Karte benutzt man um 1.45 mit dem Schlitz. Die Aufzugtüre öffnet sich und gibt den Weg in ein Labyrinth frei. Man muß sich nun den Weg durch das Labyrinth nach oben suchen.

Wenn man im zweiten Stock angekommen ist, sollte man zuerst in die rechte Tür gehen und den Schaltplan anschauen. Nun muß man die verschiedenen Teile richtig auf dem Schaltplan ordnen.

Jetzt muß man auf den rechten, vorderen Bildschirm schauen und die Dezimalzahlen bilden:

- 0.0010010
- 0.0010101
- 0.0010111
- 0.0011111

Nun nach links in die Türe und den Roboter durch das Labyrinth steuern. Hat man es geschafft, geht man zum Computer hinter der Türe im Norden und beantwortet die Fragen:

1c, 2e, 3d

Man ist jetzt im Labor und muß den Roboter programmieren. Den Kopf links unten und nacheinander jeweils einen Arm an den Computer stecken.

Die Karte in den Computer schieben und den Roboter programmieren:

Nun geht man zur nördlichen Tür, wo man ein "Tangram-Puzzle" zusammensetzen

linker Arm:

- 1 Begin
- 2 Move Left
- 3 Move Forward
- 4 Move Forward
- 5 Move Forward
- 6 Move Right
- 7 Move Right
- 8 Move Right
- 9 TURN ON
- 10 Move Left
- 11 Move Left
- 12 Move Forward
- 13 Move Right
- 14 Move Forward
- 15 TURN OFF

mittlerer Arm:

- 1 Begin
- 2 Move Right
- 3 Move Forward
- 4 Move Left
- 5 TURN ON
- 6 Move Right
- 7 Move Backward
- 8 Move Left
- 9 Move Left
- 10 Move Forward
- 11 Move Forward
- 12 Move Forward
- 13 Move Right
- 14 Move Forward
- 15 Move Right
- 16 Move Forward
- 17 TURN OFF

rechter Arm:

- 1 Begin
- 2 Move Left
- 3 Move Forward
- 4 Move Forward
- 5 Move Forward
- 6 Move Right
- 7 Move Forward
- 8 Move Left
- 9 TURN ON
- 10 Move Right
- 11 Move Right
- 12 Move Forward
- 13 TURN OFF

Wenn man die Gegenstände hat, öffnet sich die Aufzugtür und man muß wiederum durch ein Labyrinth gehen. Am Ausgang angekommen, geht man in die linke Tür, wo man ein Worträtsel lösen sollte. Man muß aus einer großen Anzahl von Buchstaben 18 verschiedene Wörter aus dem Bereich Sport und Spiel finden. Hat man es gelöst, bekommt man ein zweites Rätsel:

SPADES
HEARTS
CRIBBAGE
BLACKJACK
POKER
BRIDGE
BACKGAMMON
TICTACTOE
DOMINOES
CHECKERS
CHESS

muß. Hat man es richtig zusammengesetzt, kann man das Wort "Enter" lesen und die Türe öffnet sich. Hinter der Türe befindet sich ein Puzzleteil, auf dem sich eine Truhe befindet. Die anderen Teile des Puzzles befinden sich in der Truhe. Ist das Puzzle fertig, verläßt man den Raum durch die Türe. Im Keller angekommen, schaut man hinter das Bild an der Säule. Man muß die richtige Safekombination herausfinden. Nun sollte man das "Galgenspiel" machen. Wenn man ein Wort erraten hat, erhält man eine Zahl. Hat man alle drei Wörter richtig, befreit sich der Strohmann und man kann den Schrank mit der Zahlenkombination öffnen. Im Schrank befinden sich eine Münze und ein Blatt Papier. Die Münze steckt man in den Schlitz am Fernseher, worauf

Karriere mit Computerspielen

Wenn Sie eine Herausforderung mit selbständiger, verantwortungsvoller Arbeit suchen, kann SOFTGOLD Ihnen viel bieten. Wir sind der größte deutsche Hersteller von Computerspielen. Neben unseren eigenen Entwicklungen, die unter den Markennamen RAINBOW ARTS und RELINE vertrieben werden, halten wir weiterhin Exklusivlizenzen führender amerikanischer Entwickler. Zu nennen wären zum Beispiel LUCASFILM, SSI und NEW WORLD COMPUTING, deren Produkte wir in einer deutschen Version von der ersten Vorlage über Herstellung und Vertrieb bis zum Marketing begleiten.

SOFTGOLD ist ein leistungsfähiges und expandierendes Unternehmen mit zur Zeit 30 Mitarbeitern in einem starken Firmenverbund. Unsere Büros liegen an der Autobahn in Kaarst. Düsseldorf ist mit dem Auto in 10 Minuten zu erreichen.

Was meinen wir mit Karriere? Wir bieten auch Berufseinsteigern oder -umsteigern die Mitarbeit in einem hochmotivierten, jungen und qualifizierten Team an. Auch als „Twen“ mit abgeleistetem Wehr- oder Zivildienst liegen Sie bei uns richtig. Durch das Wachstum der Firma und neu entstehende Betätigungsfelder können auch Sie Ihren Aufgaben- und Verantwortungsbereich ausdehnen - überdurchschnittliche Leistungen vorausgesetzt. Die Dotierung der einzelnen Stellen wird unseren hohen Erwartungen gerecht.

Per sofort oder später suchen wir den/die

Grafik-Designer(in)

zum Aufbau unserer internen Grafik- und DTP-Abteilung. Sie entwerfen, gestalten und betreuen bis zur Druckreife alle produkt- und marketingrelevanten Printmaterialien. Idealerweise haben Sie ein abgeschlossenes Hochschulstudium, Englischkenntnisse und Erfahrung in DTP-Anwendungen auf Apple-Macintosh Computern.

Weiterhin suchen wir per sofort oder später den/die

Lektor(in)

In enger Zusammenarbeit mit der Marketing- und Entwicklungsabteilung zeichnen Sie für alle Anleitungs-, Verpackungs- und werblichen Texte verantwortlich. Ziel Ihrer Arbeit ist es, basierend auf Vorlagen unserer ausländischen Partner oder internen Entwickler diese Texte in verständlicher, strukturierter und inhaltlich korrekter Form zu erarbeiten. Weiterhin koordinieren und überwachen Sie beauftragte Firmen und freischaffende Mitarbeiter in diesem Bereich. Sie verfügen hierzu über exzellente Deutsch- und Englischkenntnisse, waren idealerweise redaktionell tätig und haben sich zumindest privat intensiv mit Computerspielen beschäftigt. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Ferner suchen wir per sofort oder später den/die

technische(n) Produktbetreuer(in)

zur technischen Betreuung von Produkten unserer amerikanischen Lizenzgeber. Sie erstellen deutsche Versionen dieser Produkte. Neben der Übersetzung aller Programmtexte und deren Einbau gehört auch die Koordinierung der Lizenzgeber und freischaffenden Mitarbeiter zu Ihrem Aufgabenbereich. Wir erwarten von Ihnen überdurchschnittliche Deutsch- und Englischkenntnisse sowie grundlegende Erfahrung in der Anwendung von C oder Pascal. Weiterhin kennen Sie sich mit Adventure- und Rollenspielen gut aus. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Zur telefonischen Vorabinformation steht Ihnen Herr Morell zur Verfügung.

Ihre aussagefähige Bewerbung richten Sie bitte an:

SOFTGOLD Computerspiele GmbH

Daimlerstraße 10

4044 Kaarst 2

Telefon 02131-6602-0

Fax 02131-6602-63



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

man eine Nachricht entschlüsseln muß:

**YOUR MIND IST THE
KEY TO EVERY DOOR
SET YOUR MIND FREE.
AND NO LOCKS CAN HOLD
YOU, NO BARS RESTRAIN
YOU.**

Eine Tür öffnet sich. Dahinter befindet sich ein drittes Labyrinth, das man durchqueren muß. An dessen Ende befindet sich die Sternwarte. Dort muß man vier Sternbilder am Himmel erkennen und die Sterne der jeweiligen Sternbilder anklicken. Wenn man es geschafft hat, spielt man ein Memory-Puzzle, bei dem man

die Landschaften den jeweiligen Bewohnern zuordnet. Es erscheint eine Tür. Bevor man sie durchschreitet, muß man die Namen der Planeten bestimmen.

Im Büro von Dr. Brain öffnet man die Schublade mit Hilfe des Schlüssels und nimmt den Ring heraus. Man klickt die grüne Tafel an und ordnet die Bilder den jeweiligen Fähigkeiten zu. Jetzt benutzt man den Decoder-Ring mit dem Zettel aus dem Schrank und geht zum Bücherregal. Nun schaut man sich den Zettel an und befolgt die Anweisungen. Jetzt geht man in den nächsten Raum und wartet ab.

Double Dragon III

Wie wäre es mit unendlich vielen Credits für Euren Streetfighter? Matthias Oggenfuss aus Mettmensstetten in der Schweiz. Ihr geht mit den Tasten P oder F1 in den Pausenmodus und drückt dort 9mal die Taste F9. Schwups, der Cheat ist aktiviert und ihr dürft Euch mit unendlich vielen Leben austoben.

Leander

Axel Würthele aus Winsen/Luhe hat für das Amiga-Spiel

von Psygnosis folgende Paßwörter gefunden:

ZXSP — Start im 2. Level
LVFT — Start im 3. Level

Das Paßwort LTUS schaltet den Cheat-Modus an. Nun hat man unendliche Leben und kann mit den Funktionstasten im Spiel seine Waffe auswählen (F2-normale Waffe, F3-ein Dolch zusätzlich, F4-zwei Dolche zusätzlich, F5-Kraftklinge, F6-Sturmklänge und F7-Löwenklänge).

Nachdem man den Cheat-Modus aktiviert hat, kann man immer noch in einem anderen Level beginnen. Abschalten läßt sich der Cheat durch ESPR.



Die Antwort zu Quackshot

Stefan Greß aus Egenhofen ist mit Donald bis zum Südpol vorgedrungen und versucht verzweifelt den Abgrund zu überwinden. Wir wollen ihn nicht lange auf die Folter spannen: Du beschießt den von links anfliegenden Vogel mit dem Gummisauger, der saugt sich am Po des Flattermannes fest und Donald hüpfte schnell hinterher. So wird jeder Abgrund sicher und bequem überwunden.

Die Antwort zu Conquest of Camelot

Boris Weber aus Mahlberg beantwortet die Frage von Volker Haga. Er hatte Probleme mit einem Taubenkorb.

Das Tuch dem Händler schenken. Dem Vetter mit dem

Besen ein Relikt schenken. Der andere Vetter hätte nämlich gerne eine saubere Stube. Dann beim ersten Vetter Braunkohle und Kräuter kaufen. Die Kräuter weiter an den Fischhändler reichen und dem Bettler zwei Kupfermünzen und die Kohle schenken. Beim Metzger Lammfleisch besorgen und an die Köchin weitergeben. Jetzt beim Vogelfutterverkäufer einen Sack voll kaufen und das Futter bei der Frau mit den Tauben ausschütten.

Die Antwort auf Eye of the Beholder II

Kai Remppe aus Hameln sitzt im dritten Underground Level fest. Dort befindet sich ein großer Raum hinter drei Türen. In diesem Raum sind neun Druckplatten auf 3 x 3 Felder aufgeteilt. An der hinteren Wand steht: "You must many things leave behind". Er hat auf jeder

Platte einem, drei und sogar neun Gegenstände hinterlassen, alle Kombinationen ausprobiert, es nutzt alles nichts.

Die Frage beantworten wir dem wackeren Recken direkt. Tja Kai, nicht einfach, das Rätsel. Da man vorher keinen vernünftigen Hinweis bekommt, hilft hier nur Ausprobieren: Du mußt mit den Gegenständen ein Kreuz auf den Druckplatten markieren (Ein X von Ecke zu Ecke). Ganz schön unlogisch was?

Die Antwort auf Final Fantasy Adventure

Michael Bauer kommt nicht in die "Cave of Oasis" rein. Die Frage beantworten wir ihm gleich selbst. Ihr geht in das Bild mit dem kleinen Teich und den zwei freistehenden Palmen. Diese beiden Palmen müßt ihr in der Form einer Acht umlaufen und schwupps, schon ist der Zugang zum "Cave of Oasis" frei.



Super Ghouls'n' Ghosts (Super Famicom)

Und hier die sensationelle Level-Anwahl von Cliff Wissink aus Diemen (Niederlande): Im Option-Menü auf Exit gehen und zugleich L, Start auf dem zweiten Pad und Start auf dem ersten Pad drücken. Jetzt seid Ihr im Level-Anwahlmenü.



Outrun (Mega Drive)

Um Euch einer echten Herausforderung zu stellen, drückt Ihr zehnmal den C-Knopf, bevor Ihr das Option-Menü anwählt. Nun wartet nach Level "Pro" noch "Hyper".

TIP DES MONATS

Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel (Game Boy)

Der "Tip des Monats" stammt von Christian Jagow aus Borken. Alle verzweifelten Rollenspieler dürfen mal ein Auge in die leider stark gekürzte Lösung werfen.

First World

Nachdem Ihr mit Euch mit Eurem Freundeskreis auf die Suche nach dem Vater gemacht habt, verläßt Euch Mr.S noch vor Betreten der Stadt. Nach diversen Schwätzchen stattet Ihr der Priesterin Ki im westlich gelegenen Shrine of Isis einen Höflichkeitsbesuch ab. Sie gibt Euch den Standort der Relics of Ancient Gods: vom großen Felsen 4 Schritte

Link-Fans aufgepaßt! Der "Tip aus der Redaktion" läßt anfängliche Schwierigkeiten beim Super-Famicom-Spiel *Zelda 3* erst gar nicht aufkommen. Nähere Infos über endlose Spielnächte und wahnsinnige Telefonrechnungen erfahrt Ihr unten.

Der "Tip des Monats" geht an Christian Jagow für seine *Final Fantasy-Lösung*. Die sauber gezeichneten Karten des "Nasty Dungeon" sind für eine Veröffentlichung wie geschaffen. Christian hat sich die 500 Mark wahrlich verdient.

Der Mangel an kleinen Cheats zu aktuellen (!) Spielen hält immer noch an. Jeden Tag wird die große Postkiste nach diversen Joypad-Kombinationen durchsucht — wird man fündig, steht bald die gesamte Redaktion in unserem Spielzimmer. Also, laßt uns nicht warten und probiert was das Pad hergibt. Viel Erfolg dabei wünscht Euch

Kun Li

nach Osten und 3 nach Süden. Ihr findet an diesem Ort 3 MAGI-Steine und öffnet mit ihnen das Tor. Redet mit den beiden Halbtoten und wetzt wieder zu Ki. Sie kommt nun mit und auf geht's zu Ashura. Unterwegs darf noch in einer Stadt eingekauft werden. Seid Ihr angekommen, fix nach oben gekämpft und das Rhino plattgemacht (mag ICE absolut nicht). Jetzt noch schnell die MAGI's aus den Kisten holen und weg. Ki verläßt Euch nun wieder und Ihr macht Euch durch die Säule (Norden) dünn.

Ashura's Desert

Der Barkeeper in der Stadt weiß als einziger, wo Ashura's Tower steht. Marschier also vom Kaktus südlich der Stadt, 7 Felder östlich und 7 nach Süden. Jetzt immer weiter nach Süden. Unterwegs findet Ihr noch ein Städtchen für manch interessanten Plausch. Im Turm selbst befreit Ihr Mask und holt die Ausrüstung (Schränk hinterm Gefängnis). Mit ihm macht Ihr Ashura an (keinen Zauber!). Den Heiler der Gruppe vorher mit MAGI (e) ausstatten. Habt Ihr gesiegt, besucht Ihr Ki. Sie gibt



Euch noch 'nen MAGI-Stein (e).

Giant's World

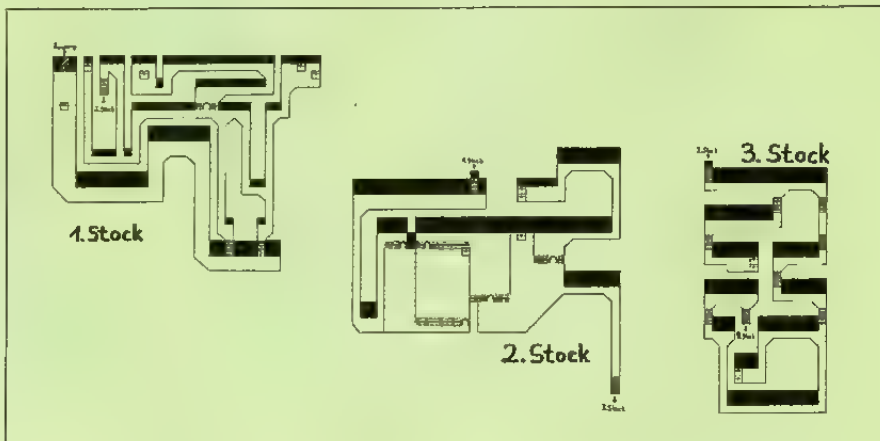
Südlich der Säule liegt eine Stadt. Östlich vom Stadteingang trefft Ihr Euren Vater. Er gibt noch einen MAGI-Stein (g). Jetzt ins Geschäft am Ende des Weges. Jonny erzählt von einem Geheimgang (untere Felsentreppe). In der verlassenen Stadt die Mäuselöcher untersuchen (MAGI-Steine a,h). Nun das Haus nebenan betreten und sich den Verkleinerungstrank aneignen (Tisch — über Regale).

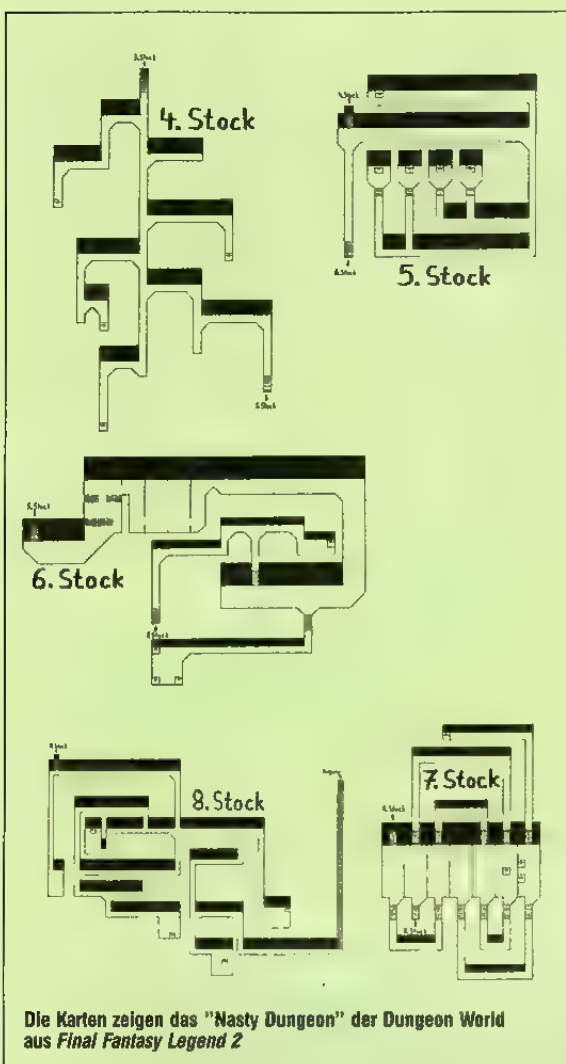
Ki's Body

Ihr müßt sechs MAGI-Steine in Ki's Körperteilen gefunden haben (b, d, e, f, g, h) und betretet jetzt erst den Kopf (MAGI c).

Apollo's World

Apollo schenkt Euch einen MAGI-Stein (d) und ein Rätsel. Nordöstlich liegt ein rätselhaftes Dorf, das allerlei Hinweise offenbart. Nördlich des Dorfes liegen zwei Eingänge. Der untere endet bei einer Truhe, der obere bei Lynn. Nehmt sie mit. Dunatis ist nur ein oller Roboter und wirksam mit THUNDER zu bekämpfen. Er hinterläßt





erscheinen nördlich des Dorfes. Als Ihr die MAGI-Steine vom dem Ausgang einsammelt, krallt sich der flinke Leon einen und geht stiftet. Daraufhin mischt Ihr Euch unter die Hochzeitgäste und stellt Euch nach einer ergreifenden Szene Venus. Diese behandelt Ihr mit STONE und schon gibt's allerlei MAGI. Leon ist nun auch wieder glücklich, gibt Euch den Stein und ab zur nächsten Welt.

Die restlichen Welten entschlüsseln wir im nächsten Heft. Viel Spaß beim Monsterprügeln und MAGI-Sammeln.

Double Dragon 2 (Game Boy)

Sichere Tips um auch "Hard" zu schaffen, stammen von Markus Mayr aus Düsseldorf.

Die Gegner immer ohne Waffen angreifen, dann den Luftdresprung ansetzen, und wenn der Gegner am Boden liegt, den fliegenden Knie-schlag (nah heran gehen und A oder B) benutzen. Bei bewaffneten Gegnern immer in Bewegung bleiben und warten, bis sie nahe genug sind. Dann zweimal A und B. Mit dieser Taktik besiegt man auch alle Endgegner. Viel Spaß!

F-22 Interceptor (Mega Drive)

Die Paßwörter zum besten (und einzigen) Flugsimulator auf dem Mega Drive kommen von Silvio Urbiks aus Lahr. Viel Spaß beim "afterburnen" und allzeit gut Flug!

59gbgn	ba0h0b
61gegq	
65gek2	
69gf0c	
61gi02	
Irak	UdSSR
cag00b	hj0002
ceg04j	hn0006
cig08r	hr00sd
cmg0ca	i701sk
cug0kq	ib0342
d2g1g1	if03kt
d6g1s5	ij04gu
dag2g5	in05cv
dqg30v	ir078q
e2g3s4	j307sn
e6g4cp	j708oo
e6g6cr	jf0abp
eag6c6	jj0b0m
eeg6ki	jn0gbh
eig7gj	jr0c0v
eug88h	kv0egs
f2g8k2	kb0fc6
f6g90c	kl0gcb
fagaci	kj0hgk
fegb8d	kn0i02

Ace's Challenge

lg041
lng045
lrg08d
lv00cs
m3g0gu
m7g0oa
mbg14r
mfg1ce
mjg1kq

Tip aus der Redaktion: Zelda 3 (Super Famicom)

Kaum trudelte die neueste Zelda-Version in unserer Redaktion ein, war es um die Link-Liebhaber Michael und Martin geschehen. Trotz japanischer Texte wurden die Geheimnisse des Moduls in nächtelangen Spielesitzungen enträtselt. Stolperten unsere Tester über ein härteres Problem, dampften die privaten Telefonleitungen. Michaels Telefonrechnung erreichte neue schwindelerregende Höhen: Er rief sogar bei Nintendo in Japan an. Natürlich wollten wir Euch unsere Erkenntnisse nicht vorenthalten. Hier findet Ihr die erste der beiden Landkarten von Hyrule und der Schattenwelt, nebst Markierungen für besondere Orte, die Ihr besuchen solltet.

mh

MAGI (a, b, c) und einen Heiltrank. Jetzt Lynn nach Haus bringen. Im südlichen Dorf mit dem Wirt reden. Das Auge findet Ihr im Unterwasservulkan (Landzunge südlich des Dorfes), und noch mehr. Nun zur Höhle im westliche Gebirge — MAGI (c, f, g).

Guardian's Town

Auf der Jukebox "Heroic Tune" spielen, worauf sich ein Geheimgang öffnet. Überraschung! Nach allem Wirrwarr die Wachen am Ausgang niederstrecken (MAGI). Vater kommt nun auch wieder mit. Am Fuß der Säule informiert Euch ein Wächter über Lynn's Gefangennahme.

The Dead End

Lynn's Entführer sollte kein Problem darstellen. Vater stürzt sich mutig auf ihn, gibt Euch vorher aber noch einen

MAGI-Stein. Dem Ninja nehmt Ihr noch 'nen MAGI-Stein ab. In Lynn's Haus angekommen, kriegt Ihr einen weiteren als Dankeschön von Lynn's Mutter.

Venus World

In der Stadt der Göttin Venus erzählt Euch ein Mädchen die traurige Geschichte ihres Bräutigams. Im Dorf, außerhalb der Stadt, trifft Ihr auf Leon, den Bräutigam. Er macht sich große Sorgen um sein Mädchen. Auf einen Hinweis hin untersucht Ihr die Kanalisation nördlich der Stadt. In zwei Räumen findet Ihr je drei MAGI-Steine. In der jeweils rechts unten befindlichen Truhe befinden sich Monster — also Finger weg! Versucht Ihr nun Flora zur Flucht zu bewegen, gibt's ein Erdbeben und die Ruins of the Ancient Gods

USA

0lg047
0pg04b
0tg0cu
11g0cs
15g0g4
19g0og
1dg10t
1lg18d
1pg1k4
1tg1sg
21g28k
2tg35j
31g50f
35g68t
39g8ce
3tg94r
41g98t
45ga45
4tga9n
51gb0v
51gbgn

Korea

7e000c
7n004o
7q0181
820284
860288
8ae2gn
8i02oi
8mb4g2
8qb50g
8ub64p
9a06g7
9i06gr
9u07s8
a2088j
a60akj
aa0ao2
ae0b4c
ai0dk9
am0fkp
b20fop
b60g43

Hyrule

1: Links Haus. Hier startet das Abenteuer.

2: Hier wohnt ein älterer Mann, der Link ein paar famose Stiefel vermacht, die ihr später gut gebrauchen könnt.

3: Der erste Dungeon. Ein Edelstein muß dort gefunden werden.

4: Das Hexenhaus. Vor dem Haus steht eine Hexe und kocht ein Süsschen. Die Hexe nimmt Euch die Pilze ab, die ihr in dem Wald findet. In dem Haus befindet sich eine Kräuterafrau die drei verschiedenfarbige Tränke, einer zur Heilung, einer zum Aufrischen der Magiepunkte, einer für beides.

5: Der obere Wasserfall. Vom Hexenhaus könnt ihr zu diesem Wasserfall bequem zu Fuß gehen (immer auf den Sandbänken bleiben). Kommt ihr an dem oberen Wasserfall an, bebzt kurz die Erde und ein Monster erscheint. Erfreulicherweise mag das Untier Link und schenkt ihm einen Satz Schwimmflossen.

6: Der untere Wasserfall. Mit den Schwimmflossen könnt ihr in diesen Wasser-

7: Die Kirche. Hier landet ihr, wenn ihr die Prinzessin aus dem Königsschloß befreit habt.

8: Das Königsschloß. Zweimal müßt ihr in das Schloß. Das erste Mal wartet die Prinzessin auf Eure Befreiung (der Thron im Thronsaal läßt sich verschieben!). Das zweite Mal müßt ihr zurückkehren, wenn ihr alle Edelsteine und das Schwert gefunden habt. Der Obermütz des Schlosses läßt sich mit einem Trick erledigen. Wenn der Finsterling Magiekugeln auf Euch abschießt, können diese per Schwert hieb an den Absender zurückgeschickt werden. Greift niemals den Knaben direkt an — ein Treffer mit dem Schwert entzieht Euch den Lebenssaft, nicht dem Obermütz.

9: Der Friedhof. Alle Grabsteine lassen sich verschieben, aber nur unter dem Stein in der linken oberen Ecke befindet sich ein Geheimgang.

10: Die Holzfällerhütte. Erst später, wenn ihr die Schattenwelt besucht habt, kommt ihr an dieser Stelle weiter.

11: Der Zugang zum Bergmassiv.

die Schattenwelt zu erreichen. Unter dem Stein in der Mitte des Steinkreises befindet sich ein Warp-Feld, mit dem ihr in die Schattenwelt gelangt. Neben zwei Monstern befinden sich auf der linken Seite besondere Markierungen. Hier müßt ihr den Spiegel benutzen.

14: Der Wald. In der linken oberen Ecke befindet sich das "Mastersword". In Eurem Gepäck ist neben dem Schwertsymbol die Ziffer "2" zu sehen, wenn ihr das richtige (ein paar falsche liegen im Wald herum) gefunden habt. Insgesamt gibt's vier verschiedene Schwerter im Spiel. Außerdem findet ihr zwei Pilze (ihr müßt zweimal in den Wald). Bringt die Pilze zu der Hexe. In der Hütte gibt es dann ein feines Zauberpulver.

15: Das Dorf. Die drei wichtigsten Plätze im Dorf sind der Wetterhahn, die Hütte mit dem kranken Jungen und der Flaschenhändler. Wenn ihr die Hütte des Jungen betretet, bekommt ihr ein Fliegenetz, mit dem Elfen und Bienen gefangen werden können. Der Wetterhahn wird lebendig, wenn ihr die Flöte gefunden habt. Der Flaschenhändler verkauft zwei Flaschen.

17: Der Flötenwald. Auf dem Baumstumpf, in der Mitte des Waldes trifft ihr einen Flötenspieler, der sofort verschwindet, wenn ihr auftaucht. In der Schattenwelt sitzt an der gleichen Stelle ein alter Mann, der Euch eine Schaufel überreicht. Mit der Schaufel könnt ihr die Flöte ausgraben. Diese findet ihr in der linken oberen Ecke des Hyrulewaldes.

18: Der Eremit. Ein recht einsilbiger Bursche, der erst ein paar Worte spricht, wenn ihr das Holzschild neben ihm herausreißt. Um einen Gegenstand von ihm zu bekommen, müßt ihr in der Schattenwelt die blaue Kiste aus der Schmiede abholen und zum Eremiten bringen. Der Lohn der Mühe ist eine leere Flasche.

19: Die Brücke. Mit den Schwimmflossen könnt ihr unter diese Brücke paddeln. Hier schläft ein alter Saufbruder, der Euch eine weitere leere Flasche gibt.

20: Der Damm. Um in der Schattenwelt in den zweiten Dungeon zu gelangen, müßt ihr in Hyrule erst den Damm öffnen — einfach an dem Hebel ziehen.

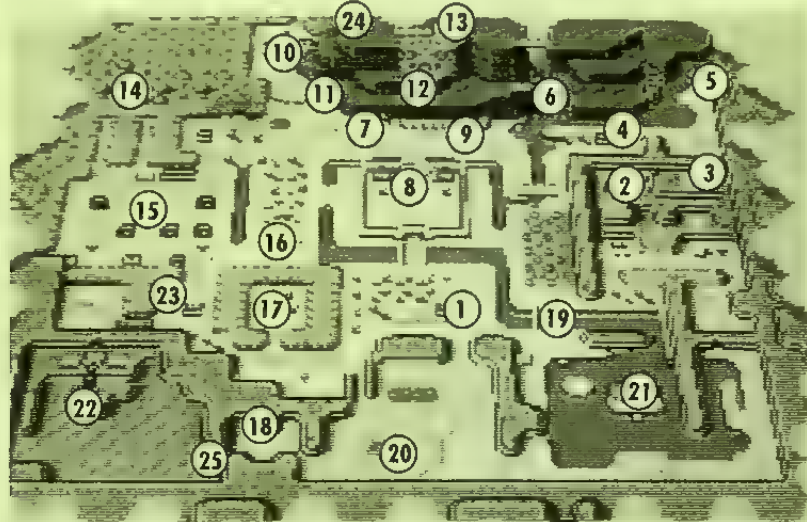
21: Die Vermehrungsfée. In der Höhle auf dieser Insel befindet sich eine Fée, die gegen Einwurf von 100 Kristallen die maximale Anzahl der Bomben oder Pfeile erhöht. Ebenfalls nur über diese Insel könnt ihr den fünften Dungeon in der Schattenwelt erreichen.

22: Das Wüstenlabyrinth. Dies ist der zweite Dungeon in Hyrule. In das Labyrinth gelangt ihr, wenn ihr am Eingang das Buch aus der Bibliothek vorzeigt.

23: Die Bibliothek. An das Buch auf dem Regal kommt ihr, wenn ihr mit den Pegasuschuhen ausgestattet seid. Einfach gegen das Regal laufen.

24: Der erste Magiestein. Link muß der grünen Säule das Buch aus der Bibliothek zeigen. Dann zerspringt die Säule und ihr bekommt den ersten Magiestein.

25: Der zweite Magiestein. Um die grüne Säule zu zerstören, verwendet ihr wieder das Buch. Um aber zu der Säule zu gelangen, müßt ihr erst in die Schattenwelt und von dort via Spiegel wieder zurück.



fall hineinschwimmen. Oben befindet sich ein Zauberbrennen. Die Elfe, die hier erscheint, wandelt zwei Eurer Gegenstände um. Aus dem blauen Bumerang wird ein roter mit höherer Reichweite, aus dem Standardchild ein besseres Schild.

12: Hier wohnt ein alter Mann, der Euch einen Spiegel gibt. Nur mit dem Spiegel und speziellen Warpzonen könnt ihr zwischen Hyrule und der Schattenwelt pendeln.

13: Der Bergfestung. Dieses Labyrinth ist nur durch

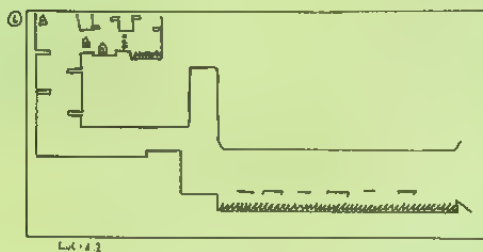
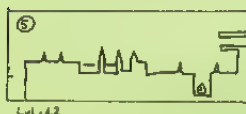
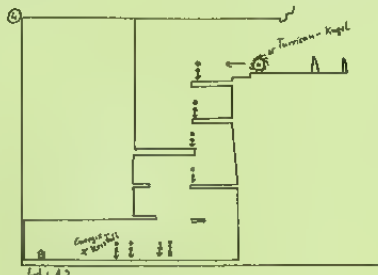
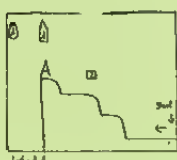
16: Der Schmied. Ohne seinen Gehilfen kann der Schmied nichts machen. In der Schattenwelt findet ihr einen eingesperrten Frosch. Wenn ihr diesen zur Schmiede bringt, basteln die beiden ein neues Schwert (Nummer 3).

Turrican (Game Boy)

Ein paar Karten und kleine Tips zum Action-Hit *Turrican* kommen von Nils Trapp aus Neußheim

End- und Mittelgegner immer als "Turrican-Kugel" bekämpfen. Sie können Euch keine Energie abziehen, Ihr hingegen dürft sie mit "Power-Lines" und normalen Schüssen zermürben.

Auf den Karten seht Ihr, wo 11 Extraleben im ersten Level versteckt sind.



Im ersten *Turrican*-Level gilt es jede Menge Extras zu sammeln

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	VLL1	26	4GL1	51	FLLF	76	HGL3
2	VGL1	27	CLL1	52	FGLF	77	ZLL3
3	KLL1	28	CGL1	53	3LLF	78	ZGL3
4	KGL1	29	5LL1	54	3GLF	79	GLL3
5	WLL1	30	5GL1	55	DLLF	80	GGL3
6	WGL1	31	BLL1	56	DGLF	81	1LL3
7	JLL1	32	BGL1	57	4LLF	82	1GL3
8	JGL1	33	VLLF	58	4GLF	83	FLL3
9	XLL1	34	VGLF	59	CLLF	84	FGL3
10	XGL1	35	KLLF	60	CGLF	85	3LL3
11	HLL1	36	KGLF	61	5LLF	86	3GL3
12	HGL1	37	WLLF	62	5GLF	87	DLL3
13	ZLL1	38	WGLF	63	BLLF	88	DGL3
14	ZGL1	39	JLLF	64	BGLF	89	4LL3
15	GLL1	40	JGLF	65	VLL3	90	4GL3
16	GGL1	41	XLLF	66	VGL3	91	CLL3
17	1LL1	42	XGLF	67	KLL3	92	CGL3
18	1GL1	43	HLLF	68	KGL3	93	5LL3
19	FLL1	44	HGLF	69	WLL3	94	5GL3
20	FGL1	45	ZLLF	70	WGL3	95	BLL3
21	3LL1	46	ZGLF	71	JLL3	96	BGL3
22	3GL1	47	GLLF	72	JGL3	97	VLLD
23	DLL1	48	GGLF	73	XLL3	98	VGLD
24	DGL1	49	1LLF	74	XGL3	99	KLLD
25	4LL1	50	1GLF	75	HLL3	100	KGLD

Die 100 Paßwörter zu *Bubble Bobbie* (Game Boy)

Bubble Bobbie (Game Boy)

Alle 100 Paßwörter zu dem lustigen Kaugummispektakel *Bubble Bobbie* sandte uns Jürgen Weinelt aus Hammelburg.

Rolling Thunder (Mega Drive)

Und hier endlich alle Paßwörter zum Mega-Drive-Spiel *Rolling Thunder 2*. Sie stammen von Christian Donauer aus Neumarkt.

A.P.B. (Lynx)

Um bei *A.P.B.* besonders schnell zu tanken, haltet Ihr am Highway 12 genau zwischen zwei Tankstellen an und der Tank füllt sich zweimal so schnell.

Road Rash (Mega Drive)

Um im vierten Level mit sieben Millionen Dollar zu starten, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:
34441 01ms0
nv8uc 3qj8r

Level 2	—	MAGICAL THUNDER LEARNED SECRET
Level 3	—	NATURAL FIGHTER CREATED GENIUS
Level 4	—	ROLLING NUCLEUS SMASHED NEURON
Level 5	—	CURIOUS PROGRAM PUNCHED POWDER
Level 6	—	LOGICAL LEOPARD BLASTED SECRET
Level 7	—	PRIVATE ISOTOPE DESIRED TARGET
Level 8	—	NATURAL RAINBOW ELECTED FUTURE
Level 9	—	MAGICAL MACHINE MUFFLED KILLER
Level 10	—	DIGITAL NUCLEUS PUNCHED DEVICE
Level 11	—	PRIVATE THUNDER CREATED POWDER

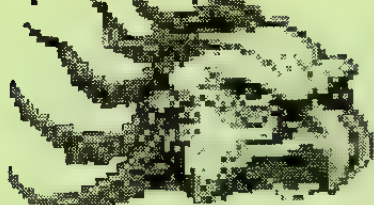
Bitte senden Sie Scheck/Access/Visa-Karte Nr. und Verfalldatum an:

Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung Marke und Modell des Computers an. IBM-Besitzer bitte, ob sie 3,5"- oder 5,25"-Disketten benötigen. Porto und Verpackung 3,- DM für Luftpost.

Telefonische Bestellungen: Montag bis Freitag 10.00 bis 20.00 Uhr, Samstag 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr
0044268/590199, Faxbestellungen: 0044268/590076.

Die mit einem * markierten Titel sind noch nicht lieferbar und werden am Tag der Herausgabe versandt. Bitte beachten Sie, daß die Titel Game Boy/Game Gear/Mega Drive nicht japanisch sind.

[illegible]



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

YARTAR

Eure Heimatstadt ist YARTAR und wird auch "Zentrum des Savage Frontier" genannt. Die Gruppe sollte die Stadt in regelmäßigen Abständen besuchen, um hier Ausrüstung zu kaufen, Charaktere zu schulen, Wunden zu heilen usw. Diese Dienstleistungen werden auch in einigen anderen Hauptstädten angeboten, aber Yartar scheint oft auf dem Weg zu liegen.

Zu Beginn sollte die Gruppe sich ausruhen, sich die Zaubersprüche einprägen, Waffen und Rüstung einkaufen und die Stadt erkunden.

Ruheort: Nur im Inn.

Rückkehr nach Yartar: Im späteren Verlauf des Spieles findet die Gruppe den Ring of Reversal. Wenn ihr Yartar mit dem Ring durchquert, gerätet ihr beim Verlassen der Stadt in den Hinterhalt von Kraken Society. Seht daher zu, daß Euer Spielstand vorher gespeichert ist, alle Wunden abgeheilt und die Zaubersprüche gemerkt sind.

Monster: Sollte die Gruppe den Ring of Reversal errungen aber Sub-Yartar noch nicht gesäubert haben, werden Krakens Agenten Euch in den Hauptstraßen angreifen. Ist Sub-Yartar erstmal gesäubert, müßt ihr noch zwei Attacken überstehen, danach ist Yartar sicher.

1. Die Wächter halten die Gruppe beim Eintritt in die Stadt an. Wenn ihr die Stadt erkundet habt, lassen sie Euch passieren.

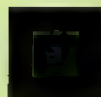
2. Der Inn of the Glowing Gem. Hier beginnt das Spiel. Versichert Euch, daß Euer Spellmaster sich die Zaubersprüche gemerkt hat.

3. Die Tired Traveller Tavern.

4. Das Yartar Waffenarsenal. Hier kauft ihr Waffen und Rüstung ein.

5. Das Schulungsgebäude. Charaktere, auch NPCs wie Krevish, können hier geschult werden, um die Kenntnisse des nächsten Levels zu erwerben.

Clue-Book (1)



Die ersten drei Städtekarten und die Ereignisse in den jeweiligen Städten findet ihr im ersten Teil des neuen Clue Books.

6. Der Stadtwächterposten. Die Wächter leiten die Gruppe zu den Riverboat Rentals und lassen Euch wissen, daß Schiffe, die die Trackless See befahren, von Luskan auslaufen.

7. Der Tresorraum. Hier könnt ihr Gegenstände oder Geld aufbewahren, das ihr nicht mit Euch tragen wollt. Später erwirbt die Gruppe die magische Karte und hat damit Zugang zu den hier lagernden Schätzen auch in den Tresorräumen von Silvermoon und Neverwinter. Bis dahin ist nur dieser Tresorraum geöffnet.

8. Hier wohnt der Waterbaron, der Befehlshaber von Yartar.

Er erzählt Euch von einigen der Probleme, die diese Gegend hat.

9. Der Tempel von Tymora. Gegen eine Gebühr könnt ihr hier Tote zum Leben erwecken, Wunden heilen, Gift neutralisieren und zu Stein gewordene Charaktere wieder lebendig machen.

10. Das Hauptquartier der Stadtwächter.

11. Frydhazes Laden für ungewöhnliche Gegenstände.

12. Am Flußufer befinden sich Kahnbaugesellschaften.

13. Boat Rentals. Die Gruppe kann in fast jeder Stadt ein Boot mieten. Ein Pfand muß

hinterlegt werden, das ihr wiederbekommt, wenn das Boot hier oder in einer anderen Stadt unbeschädigt zurückgegeben wird. Mit den Booten kann die Gruppe die Flüsse der Wilderness Landkarte befahren. Das Befahren der Flüsse ist der sicherste Reiseweg, da Monster hier selten angreifen. Das Boat Rental öffnet erst, wenn die Gruppe einen Teil der Stadt inspiziert hat.

14. Northwaters Fischmarkt.

15. Dessarlin Bootsreparatur.

16. Three Rivers Festhall. Es ist ein geheimes Versteck der Kraken. Zu Beginn sieht es aus wie jede andere Taverne. Nachdem ihr den Ring of Reversal errungen habt, werdet ihr hier von Krakens Spionen angegriffen.

17. Die hinteren Räume der Festhall. Es besteht eine 50%ige Chance, daß ihr hier auf einen Krakenhauptmann oder Krakenspione trifft. Ein Besiegen vertreibt sie für immer von hier.

18. Ein Wohngebiet.

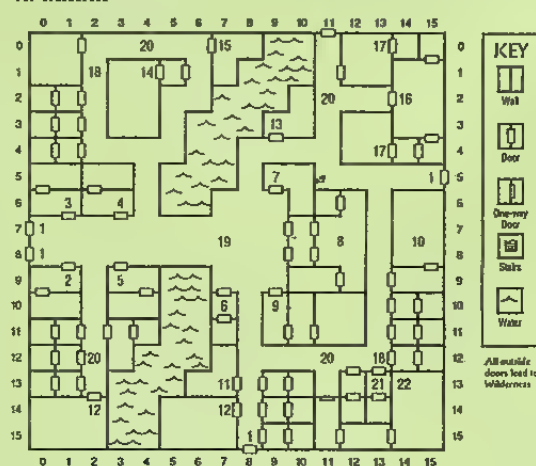
19. Dunkle Reiter galoppieren an der Gruppe vorbei, wenn ihr das erste Mal hier entlanggeht. Einer von ihnen ist Vaalgamon, der Zhentarimgeneral, der die Invasion des Savage Frontier organisieren soll.

20. An einem dieser Örtlichkeiten hat die Gruppe die Möglichkeit, einem kleinen, verängstigten Mann, der von Banditen eingekreist ist, zu helfen. Solltet ihr dem Mann nicht helfen und die Banditen laufen davon, trifft die Gruppe sie wahrscheinlich wieder. Helft ihr dem Mann, wenden sich die Banditen Euch zu.

Der Mann, dem die Gruppe zu Hilfe kommt, heißt Krevish. Er kann die Gruppe bis zum Ende des Spieles begleiten. Er kämpft an Eurer Seite gegen die Banditen.

Benutzt einen Schlafspruch, um die Banditen zu stoppen. Versucht so viele wie möglich in dem 3 x 3 quadratischen Gebiet zu erwischen. Der Schlaf-

A. YARTAR



In Yartar beginnt Euer Abenteuer

spruch ist die wichtigste Waffe zu Beginn des Spieles. Können zwei der Gruppenmitglieder der Magic-User-Sprüche benutzen, sollten sie sich beide den Spruch merken. Nach dem Kampf nimmt das Geld und die Gegenstände der Banditen an Euch. Ihr könnt die Gegenstände gegen Bargeld in einem Waffengeschäft verkaufen.

Nachdem die Banditen besiegt worden sind, bietet Krevish Euch Hilfe bei der Arbeitssuche an. Akzeptiert Ihr seine Hilfe, führt er Euch zum Hauptmann. Verweigert Ihr die Hilfe, könnt Ihr Eure Meinung ändern, indem Ihr zu Krevishs Haus, Nr. 21, geht.

Der Hauptmann bietet der Gruppe an, nach Nesme zu gehen, um einen bösen Kleriker zu erledigen, der dort sein Unwesen treibt. Der Hauptmann geht, wenn Ihr das Angebot annimmt. Lehnt Ihr ab, müßt Ihr erst einige Krakens beiseite räumen, um das Zimmer verlassen zu können.

In beiden Fällen bietet Krevish Euch an, mit Euch zu gehen. Wenn Ihr ihn mitnehmt, besorgt viel Pfeile für ihn und haltet ihn in der hintersten Reihe. Von Zeit zu Zeit gibt Krevish Hinweise oder Ratschläge. In jedem Fall sagt er die Wahrheit oder gibt einen guten Rat. Solltet Ihr Krevishs Gesellschaft ablehnen, könnt Ihr Eure Meinung immer noch ändern, indem Ihr zu seinem Haus, Nr. 21, geht.

Hinweise für die Strategie der NPCs:

Krevish und die Charaktere Ere, Jagaerda und Muthur (alle können der Gruppe eine Weile helfen) werden bei Kämpfen vom Computer gesteuert. Stellt sicher, daß Krevish und andere NPCs ihre Bogen bereithalten, genügend Pfeile besitzen und sich in der hintersten Reihe aufhalten. Sollten einem NPC die Pfeile ausgehen, stürzt er sich auf den Feind und gefährdet sich und die Gruppe.

21. Krevishs Haus. Habt Ihr seine Angebote abgelehnt und wollt Eure Meinung ändern, kommt hierher.

22. Unterkunft des Hauptmannes. Hier trifft die Gruppe den Hauptmann, nachdem sie Krevishs Angebot angenommen haben.

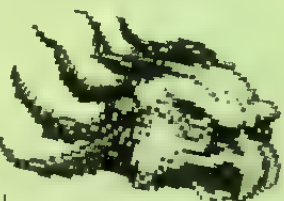
NESME

Nesme ist ein gutbewachter Ort mit Stadtmauern am Rande des Trollmoors im nordmittleren Teil der Landkarte. Die Stadtväter fürchten sich vor Mutmaßungen, in denen sich Trollarmeen vor ihren Toren

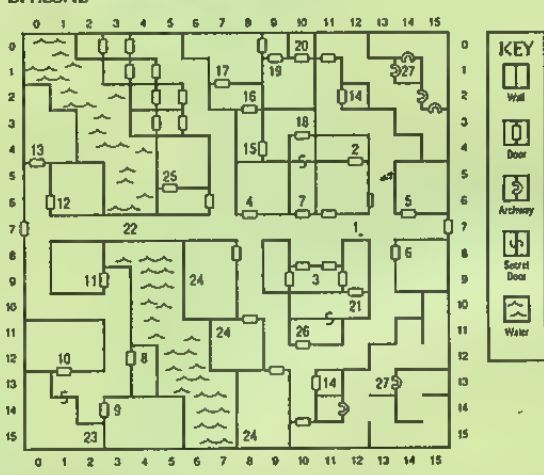
sammeln. Sie haben jedem Abenteuerer eine Belohnung versprochen, der Trolls in der unmittelbaren Gegend erschlägt.

Ruheort: Sicher ausruhen kann sich die Gruppe im Inn oder jeder anderen Nichtstraßenkneipe.

Monster: In den Ruinen außerhalb der Palisaden im Nordosten und Südosten halten sich Trolls auf. In den Straßen können bis zu fünf Truppen die Gruppe angreifen.



B. NESME



In und um Nesme treiben diese Trolle ihr Unwesen

1. Eine Proklamation bietet jedem 100 Goldstücke, der in den Ruinen außerhalb der Stadt Trolls erschlägt.

2. Stadthalle von Nesme. Hier wird die Belohnung für die erschlagenen Trolls ausbezahlt. Der neue Hauptmann, Longtresses Alaraun, erzählt der Gruppe von den Vorfällen in der Stadt, indem er dem Tempel von Waukeen die ganze Schuld gibt.

3. Der Tempel von Waukeen. Die Dienstleistungen der Heilkunst werden hier angeboten.

4. Die Taverne der Rivers.

5. Die Evermoor Inn.

6. Der Palisaden-Waffen-Laden.

7. Das Schild besagt: "Wir vertreiben die Pest." Es ist der geheime Banitetempel. Die Gruppe muß das Schloß aufbrechen oder die Tür eintreten, um hinein zu gelangen. Eine

Geheimtür befindet sich in der Nordwand. Brecht das Schloß auf oder tretet die Tür ein, um in den Tempelkomplex zu kommen.

8. Basanicas Boat Rentals.

9. Hier ist das Hauptquartier der Reiter von Nesme. Der Hauptmann erzählt Euch seine Version der Vorgänge in der Stadt.

10. Der Stall der Reiter von Nesme. "Die Pferde werden uns gestohlen," sagt der Stallbursche

11. Hauptquartier des Hafenmeisters.

12. Ein leeres Warenhaus.

13. Dieses Gebäude ist in Vorratsbunker unterteilt. Lizardmänner haben sich Lebensmittelvorräte erkämpft. Sie greifen auch die Gruppe an, wenn sie hier auftaucht.

Raum betreten. Ein Bless-Spruch kann der Gruppe nützlich sein. Haben die Magic-Users sich die Sleep- und Charm-Person-Sprüche eingeprägt?

Ist er einmal besiegt, mobilisiert der Banitekleriker seine letzten Kraftreserven, um einige Papiere anzuzünden. Ein Blatt fällt dem Feuer zum Opfer, ausgerechnet der Plan des Zhentarim zur Eroberung des gesamten Savage Frontier.

Normalerweise sind die Banites mit Zhentarim verbündet. Doch bei einer Eroberung fürchten sie, daß die historische Beziehung zwischen dem Tempel der Banite und den Kräften des Zhentil Keep ins Wanken geraten können. Daher haben sie beschlossen, den Plan zur Eroberung des Savage Frontier zu vereiteln.

Der Brief besagt, daß der Kleriker, der gerade getötet wurde, einer der drei Männer war, die den Plan des Zhentarims stoppen könnten. Die zwei anderen sind ein kollegialer Banite, der in Silvermoon lebt, und ein Magic-User, der sich im Süden aufhält. Der Mann war auf dem Weg nach Silvermoon, um seinen Komplizen während des Festivals von Mielikki zu treffen.

Aus Versehen habt Ihr genau das getan, was die Krakens geplant haben: einen der Wegsteine zu Zhentarims Plan beiseite zu räumen. Nun müßt Ihr Euch einer neuen Mission annehmen: Findet den Banitekleriker in Silvermoon und rettet das Savage Frontier!

20. Drei Zhentarimagenten sitzen hier ein. Wenn sie befreit werden, sind sie überrascht und erfreut zu hören, daß der Banitekleriker getötet wurde. Sie waren nach Nesme geschickt worden, um die gleiche Aufgabe zu erfüllen.

21. Die Gruppe überrascht die Priesterin von Waukeen in ihren privaten Räumen. Sie glaubt irrtümlich, daß Ihr geschickt worden seid, um sie zu töten. Schnell bemerkt sie aber, daß Ihr die Geheimtür entdeckt habt, nachdem Ihr gegen die Krakens gekämpft habt. Sie erzählt Euch ihre Version der Dinge, die in Nesme geschehen sind und gibt allein Longtresses die Schuld.

22. Eine Steinbrücke, die über den Fluß Surbin führt.

23. Banites verstecken sich hinter der Geheimtür in der Palisaden. Sie haben Pferde um einen Bürgerkrieg zu entfachen. Sie haben versucht die Schuld den Barbarians zuzuschreiben.

Silverymoon ist eine Stadt der Magier und Musiker

24. In jedem dieser Warenhäuser kann die Gruppe auf eine Horde Riesenfrösche treffen. Sie greifen die Gruppe bei den nassen Wänden nahe dem Flußufer an.

25. Ihr werdet von Barbaren angegriffen.

26. Die örtlichen Krakenspione haben hier ihr Versteck. Sie wollen die Priesterin von Waukeen entführen, indem sie die Geheimtür an der Rückseite des Tempels benutzen. Die Kraken haben den Haß zwischen der Priesterin und Longtress geschürt, um von ihren eigentlichen Absichten abzulenken.

Nachdem die Krakenspione besiegt worden sind, findet Ihr, wenn Ihr Euch im Suchmodus befindet, die Geheimtür in der Nordwand des Raumes.

27. Trolls bewohnen die Ruinen außerhalb der Palisaden. Sie sind immun gegen Sleep-Sprüche. Sollte ein Magic-User sich mindestens im dritten Level befinden, benutzt den Stinking-Cloud-Spruch, um die Trolls zu zwingen, durch eine schädliche Gaswolke anzugehen.

Stellt Euch so auf, daß sich die besten Kämpfer in einer vertikalen Linie in dem Torgang in der Kampfszene aufbauen und die übrigen Kämpfer dahinterstellen. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

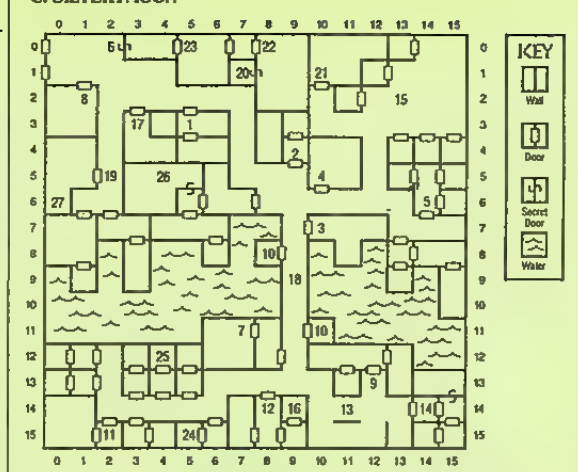
SILVERMOON

Silverymoon ist eine große Stadt im Nordosten der Landkarte. Die Bewohner kümmern sich mehr um das Studium der Magie, Musik usw. und nicht so sehr um die Verteidigung der Stadt. Hier ist der Sitz einer der Geschäfte, bei dem Ihr magische Gegenstände erwerben könnt.

Das Festival von Mielikki wird auf der Lichtung von Mielikki gefeiert, in dem kleinen Teil der Stadt südlich vom Fluß. Es findet jeden siebten Tag in dieser Jahreszeit statt. Transparente überall in der Stadt verkünden, in wieviel Tagen das nächste Fest stattfindet. Die Gruppe kann im Inn übernachten bis das Fest beginnt.

Ruheort: Ihr könnt Euch im Inn sicher ausruhen oder an jedem anderen nichtöffentlichen

C. SILVERMOON



Ort. In den Straßen, auf dem Markt oder auf der Lichtung von Mielikki könnt Ihr nicht verweilen.

Monster: Am Marktplatz lauern Euch Banditen auf. Wenn Ihr das Versteck gefunden habt, erfolgt noch ein Angriff, dann habt Ihr Ruhe vor den Banditen. An den Pieren und Warenhäusern setzen Euch Lizardmänner zu.

1. Vilriels Laden für nützliche Gegenstände

2. Der Tresorraum von Silverymoon. Der Raum bleibt geschlossen bis die Gruppe die Card of Counting von Amanitas in Everlund bekommen hat. Habt Ihr erst die Karte, könnt Ihr auf magische Weise Eure Schätze verwahren und wieder erhalten. Die Karte gilt in allen drei Tresorräumen (Silverymoon, Yartar und Neverwinter) als wären sie alle ein Raum.

3. Moonbridge Boat Rentals.

4. Helmerts Wall Taverna.

5. Inn of the Downstream Run.

6. Eine Geheimtür im Osten führt zu den versteckten Gebieten, wo die Zhentarim ihre Gefangenen halten.

7. Das Lady's College. Der Dekan erzählt Euch von den Problemen der Stadt.

8. Padrumms Waffengeschäft.

9. Der Tempel von Mielikki. Ein Transparent zeigt an, wie viele Tage es noch zum Festival sind, das jeden 7. Tag stattfindet. Im Tempel könnt Ihr heilende Dienstleistungen in Anspruch nehmen.

10. Die Brückenwächter garantieren Euch, daß die unsichtbare Brücke über den Fluß Rauvin sicher ist.



11. Miresk's School of Thaumaturgy und Laden für magische Gegenstände. Die magischen Gegenstände sind teuer, zu teuer für diese frühe Phase des Spieles. Später, wenn die Gruppe mehr Geld besitzt, sollte sie nach Silverymoon zurückkehren und alles mitnehmen, das von Nutzen sein könnte. Das Geschäft bietet drei verschiedene Klerikerscrolls, Zauberkraft für Unsichtbarkeit, Geschwindigkeit und Extrahierkraft an, Geschicklichkeitspanzerhandschuhe, +1-Pfeile und +1-Dolche.

12. Das Vault of the Sages. In dieser alten Bücherei für Magic-User hält sich Amanitas auf, wenn er in Silverymoon ist. Er war kürzlich hier, ist aber bei einem Streit verschwunden. Ihr könnt das Gebäude nach Hinweisen absuchen.

13. Die Lichtung von Mielikki. Hier findet alle sieben Tage das Festival statt.

14. Broadlands Schmiede, Sattel- und Zaumzeuggeschäft. Der Laden ist nur während des Festivals geöffnet. Dort befindet sich auch der verborgene Baniteschrein. Sobald Broadland erscheint, wählt "Discuss Festival" und dann "Freund in Nesme sent us".

Broadlands hält Euch fälschlicherweise für den Banitekomplizen und führt Euch durch die geheime Öffnung im hinteren Teil des Geschäftes.

Dort berichtet Broadland über den Zhentarimplan und erklärt, daß ein Magic-User namens Amelior Amanitas einen Weg gefunden hat, den Angriff auf die Region zu vereiteln. Amanitas wohnt im Vault of the Sages. Broadland rät Euch ihn aufzusuchen.

15. Hier ist der Marktplatz.

16. Beim Durchsuchen des Raumes findet die Gruppe einen Hinweis auf das Versteck im Norden der Stadt, zu dem die Zhentarim Amanitas verschleppt haben.

17. Hall of Training.

18. Das ist die Moonbridge, die sich unsichtbar über den Fluß Rauvin hinzieht.

19. Die Warenhäuser und Piere sind entlang dem Fluß gebaut.

20. Ere, Amanitas grimmiger, aber loyaler Assistent, ist an die Wand gekettet. Nachdem Ere befreit wurde, erzählt er, daß Amanitas nach Everlund verschleppt wurde. Von dort aus soll Amanitas von den Zhentarim zum Zhentil Keep gebracht und gefoltert werden. Ere fleht die Gruppe an nach Everlund zu ziehen, um den großen Magic-User zu retten. Er bietet Euch an mitzugehen bis Amanitas befreit wurde oder die Gruppe das Gebiet von Silverymoon und Everlund verläßt.

21. Mehrere Banditen sortieren hier im Versteck ihre Beute.

22. Eine kleine Gruppe von Trolls bewohnt den Raum. Jemand schreit sie an, doch die Gruppe muß sich erst gegen die Trolls behaupten, bevor sie sehen kann, wer dort ruft.

Es ist eine wichtige Schlacht. Die Trolls sind robust. Versichert Euch, daß alle bei Gesundheit sind und jeder Zauberspruch gespeichert ist. Ein Bless-Spruch vor dem Kampf könnte helfen.

Die Gruppe befindet sich in einem Türbogen, als der Kampf beginnt. Die drei besten Kämpfer sollten sich wieder vertikal im Türbogen aufbauen, der Rest der Gruppe dahinter. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

Ihr erbeutet auch ein Stück Schmuck. Laßt es in einem Laden schätzen. Wenn der Wert hoch ist, könnte das Geld einigen Mitspielern zu einer Schulung verhelfen.

23. Einige Orks bewachen den Raum.

24. Eine Horde Orks versteckt sich im Haus.

25. Dieses Gebäude wurde von Barbaren eingenommen.

26. Hier im Versteck befinden sich mehrere Krakenspione und ein Krakenhauptmann. Benutzt einen Sleep-Spruch für die Spione und umzingelt dann den Hauptmann. Nach erfolgreichem Kampf findet Ihr eine Karte des Krakengebietes unter Yartar.

- Wir sind eine marktführende junge High-Tech-Unternehmensgruppe mit überdurchschnittlichem Wachstum. Unser Metier sind Zeitschriften, Bücher und Software. Mit unseren über 1000 Mitarbeitern in fünf Ländern Europas und in den USA erzielen wir 1990 einen Umsatz von mehr als 450 Millionen DM.

Wir suchen

● Anzeigenverkäufer/innen im Zeitschriftenverlag

Ihre Aufgaben:

- Zu Ihren Aufgaben gehört es, neue Anzeigenkunden zu akquirieren sowie den vorhandenen Kundenstamm zu pflegen.
- Die wichtigsten Marketinginstrumente sind Kundenbesuche und das Telefon.
- Sie beraten den Kunden bei seiner Mediaplanung. Das bedeutet im Kern, dem Kunden zu zeigen, welche unserer Computerzeitschriften eine besondere Affinität zu seinen Marketingzielgruppen aufweist. Für diese Beratung steht Ihnen ein breites Spektrum an Argumentationshilfen unseres Marketingservices zur Verfügung.

Unsere Anforderungen:

- Sie sollten Spaß am Verkaufen haben und selbstbewußt auftreten können.
- Idealerweise haben Sie eine kaufmännische Ausbildung und bringen Computer-Know-How mit. Verlagskenntnisse sind von Vorteil.

● Verkaufs-Außendienstmitarbeiter/innen im Buch- und Software-Verlag

Ihre Aufgaben:

- Sie sind für den Verkauf von Büchern und Software an Buchhändler, PC-Fachhändler und Warenhäuser zuständig.
- Sie gewinnen neue Händler und präsentieren unsere Produktpalette.
- Sie pflegen die Kontakte zu unseren Kunden.

Unsere Anforderungen:

- Sie haben Freude am Verkaufen.
- Sie kennen die Verlagsbranche.
- Sie besitzen ausreichend Kenntnisse über die wichtigsten Standard-Softwareprodukte auf dem Markt.
- Sie verfügen über ein sicheres Auftreten und können überzeugen.
- Sie sind selbständiges Arbeiten gewöhnt und bereit, Verantwortung zu übernehmen.

Bitte wenden Sie sich auch an uns, wenn Sie sich für eine Tätigkeit als Account Manager/in, Traffic Manager/in in der Werbung, Fachredakteur/in oder Layouter/in interessieren.

**Besuchen Sie uns am 15. März von 11 bis 16.30 Uhr in unserem
Karriere-Corner auf der CeBIT in Halle 7, Stand D34/E33.**

Ab sofort können Sie Terminvereinbarungen mit Frau Schmitt (Tel. 089/4613-475) treffen.
Oder senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen an unsere Personalabteilung.

**Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München**



Markt & Technik

BÖRSE
ONLINE

COMPUTER
live

Stüber
STMAGAZIN

Computer
PERSONLICH

UNIX
MAGAZIN

DECKBLATT

DESIGN & ELEKTRONIK

34 ET

AMIGA

POWER
PLAY

PC
Magazin

K O N T A K T

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der Juni-Ausgabe (erscheint am 13. Mai '92). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. April '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Juli '92-Ausgabe veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

C 64/128

Hallo Computerfreaks, wer hat Lust in einen Club einzutreten? Ich brauche einen Partner, schreibe an: Stefan Claude, 1. Pl. des Sacrilis, L4115 Esch/Alzette

Verk. C 64 + Floppy 1541 II 3 Joy-Sticks, 20 Orig.-Spiele, 1 Diskbox, 66 bespielte Disks mit 250 Spielen, u. a. 1 Ant., 1 Steckmodul, Diskettenlöcher, Preis 649 DM. Tel. 07052/2153

Suche immer neue Spiele, z.B. Mr. Hell, I Dragon Breed v.m., tauschge, Turrican II, Katakana, R-Type, Robocop I + II, X-Out, Sh. Cancer u.a., Tel. 02104/6351 (Markus)

Verk. C 64 + 1541 FC II, ca. 320 Disks, viel Orig. (Turrican, X-Out, Magic-Disks, PD...), techn. 100% o.k. VB 320 DM. Kaufs Games für SMD/SSG, GB, Amiga, Tel. 06627/8359 (Raphaell)

Verk. C 64 II, Floppy 1541, Grünmon., Datenset, Action Car, MK 6, Drucker, Joysticks, Diskbox mit 158 Disks und 22 Orig. (z.B. Turrican I u. II), für nur 900 DM. Tel. 0421/551829 (Jan)

Verk. C 64, Floppy 1541, Drucker + Endl.-Papier, 8 Computerbücher, 64er Hefte, 200 Disks 3 Diskboxen, alles 100% o.k. Z. aus für 450 DM. Tel. 05101/14541 (Alex)

Gut erhaltenes C 64 von Schüler (günstig) gesucht! Telefon: 089/7182571

Verk. C 64 Orig.-Spiele, Disks und Cass., z.B. Sim City, Gunship usw., sowie neue Bücher u. Paddles, z.B. C 64 Intern, Ties und Tricks. Floppy-Buch usw. Tel. 0911/708256

Verk. def. C 64, 1541 II Geos V 2.0 d. + 1 Joy + 3 Magic-Disk + 2 Game On + 5 Games + 170 Leerdisk, Preis VB 310 DM. auch einzeln. Tel. 04543/655

Suche das Spiel Battletech mit Beschreibung, zahle bis 50 DM. Stefan Kreye, Piesporker Str. 79, D-1120 Berlin

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Spiele, z.B. F-16 Combat Pilot, Geos 2.0, C 64-Chip, 64er Hefte, alles gut erhalten, für 600 DM. Tel. 05961/5506 (Carsten)

Suche Neuromancer für 20 DM. Verk. X-Out, Basicw und Klax für je 25 DM, Starflash, Badcat und Summer Smashes für je 20 DM. Tel. 07392/650 (Ralf)

Verk. C 64, 1541 II Mon., alles 100% o.k., Elvira, 64er Bucher, Kamel Bon 3500 Kasse!, Waldemar Petersen 38, Tel. 0561/572589

C 128 + Grünmon. + 1571 + Epson LX-800 + Expert-Cardings + BTX-Decoder II, Papefox, Handyscanner 64, Giga Paint, 100 Disks, 64er, alles m. d. Ant., VB 2000 DM. Tel. 09536/260

Verk. C 64 + Disk-LW, Spiele, SW-Fernseher, für ca. 450 DM. Tel. 09199/412 (ab 18 Uhr anrufen)

Verk. Orig. Hammerfall, Turrican, Myth, The New Zealand Story, Back to the Future III, The Second World Moonfall, Vorlud, zu je 25 DM. Tel. 04921/33446 (Anle var.)

Verk. Challengers ohne Kick Off für 25 DM. Tel. 02102/471620 (A. Verhoeven) ab 18 Uhr

Verk. C 64, 2 Floppys, def. Datenset, 170 Disks, 2 Diskboxen, Orig.-Spiele Wheels Fire u. Overland, für 390 DM. Tel. 02344/11921 (Andreas o. Martin)

Verk. folgende Spiele: Hillstar, Curse of the Azure Bonds, Super Qintell (Spielesammlung), Jump Jet u. Bard's Tale I. Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Diskboxen mit Spielen, Geos 2.0, Megapack I u. II, Giga-Gad, Videofax, Colourprinter, Starpainter, nur kpl., Preis 600 DM. Tel. 06131/679260

Verk. C 64 II, Floppy, Drucker, Datas, Orig.-Spiele und Lernpil., 55 Computerhefte, Acti Replay MK 4, u.v.m., für 999 DM (NP über 2000 DM). Tel. 02234/84112

Verk. für C 64 Secret of the Silver Blades, Buck Rogers, Gateway to the Savage Front, Tel. 0661/444217 Thomas Neubert, nur am Wochenende

Verk. C 128, Farbmon., 2 Floppys, Drucker MPS-801, Modul MK V, 20 Orig.-Spiele, 2 Joysticks, Lit., für 1250 DM VBH. Tel. 04533/1561 ab 18 Uhr

Verk. Orig.-Spiele für C 64 Ältere Top-Spiele vorhanden. Schreibt an: Dirk Schönbohm, Theresienweg 5, 7115 Kupferzell (1 DM RP oder ruft an: 07844/2488)

Verk. C 128 D 1084, Maus, GeoRam, Joys, Geos 2.0, Textverarbeitung, P. Rial + kom. CP/M-System, Eprommer + 256 K-ROM-Karte, ca. 30 Spiele, 1250 DM. B. Schimpf, J.-R.-Becher-Str. 26, 2400 Wismar

Verk. Orig.-Spiele: Rik D. II, Tie Break, Turrican, F-19 Stealth Fighter, F-16 Combat Pilot, Rainbow Islands, Turrican, Double Dragon II u. v.m. Tel. 09266/8307 (Mario)

Amiga

Suche Leute, die mir größere Mengen PD-Soft preiswert auf eigene Disk kopieren. Ronald Füllbrunn, 5000 Köln 71, Sinnersdorfer Str. 67, Tel. 0221/783769

Amiga-Soft aller Art zu verkaufen. Info bei Wattenholzer Roger, Buelstr. 7 CH-8854 Siebnen/Schweiz, Fax 055/645074 (Auch viel Anwendersoft)

Verk. A 500, 2 LW, 1 MB, F-Mon. Philips 8802, Action Replay MK 3, Rob Knight (Vierschutz) Joystick, Abdeckhaube, Maus, NP 2000 DM, VB 1150 DM. Tel. 02235/72762

Verk. Red Sector Demo/Informatiker (Data Becker). Texteditor, eigene Logos u. v. mehr: 1 MB nötig, Demo läuft später auch auf 64 MB, NP 1500 DM, VB 55 DM. R. Frey, Hauptstr. 64, 7637 Ettlenheim 4

Verk. Amiga-Orig., Railroad Tycoon, Chaos Strike Back, Imperium, Stargider II, Capt Blood, Viri Real, W. Dreams, 20 - 50 DM. Tel. 09421/60331, Markus ab 18 Uhr

Verk. M1-Tank Platoon 55 DM und Robocop II nur 45 DM, sowie Textverarbeitung (Textomat) + Buch nur 70 DM (orig. mit Verp.). Tel. 040/8901194 (T. Götz, 2000 HH, Bökenkamp 38)

Verk. Robocop III, Cadaver, Batman Movie, West Phase, Lost Patrol, Total Recall, Thunder Blade, Untouchables, Batman, Crusader, Galaxy Force für je 10 DM. Tel. 0611/25546

Verk. Space Ace, Xenon II, Weird Dreams, Day of the Viper, Interphase II, Chicago 90, Chase H.O., Mr. Hell, Moonwalker, Stunt Runner für je 10 DM. Tel. 0611/25545

Verk. einige Amiga-Soft u. auch Demos. Info gg. RP bei: H. Dengler, Reutenstr. 12, W-5300 Bonn 1

Verk. (orig.) Megalomania (2 Mon. alt) für 50 DM und The Immortal für 30 DM. Beides 100% o.k., Tel. 04123/2136 (Leif) ab 18 Uhr

Verk. Wonderland, Loom, Return of Medusa, für je 40 DM (nur Orig.). Tel. 04633/247 (Iragi nach Marko)

Verk. Eye of Horus, Knight Org, Star Goose, Micropos Soccer, Pale Patrol, Total Recall, H.O., Mr. Hell, Moonwalker, Stunt Runner für je 10 DM. Tel. 05241/55600

Verk. A 500 + Speichererw. + Monitor + LW, 4 Joysticks, 150 Orig. u. v. Fachlit. NP ca. 2800 DM, VB 1600 DM. Tel. 07158/3127 ab 17.30 Uhr

Suche Amiga- oder C64-Computersystem, evtl. mit Mon., Drucker etc., Angebot an Thomas Tel. 0221/5462283 (sollte preisgünstig sein)

Verk. Monkey Island und Loom, beides kpl. ab für je 50 DM und Elite für 35 DM. Tel. Mo - So ab 14 Uhr 02565/3772 (Heiko)

Verk. A 500 V 1.3, 512 KB-Erweiterung mit Uhr 2 LW, Modulator, Supra 500K+ m. Quantum LP 105 MB, SCSI + 2 MB RAM 3 Monate Garantie, wenig benutzt, 50 Disks, abzugeben für 2300 DM VB (billige Originale). Tel. 0721/573647

Welcher Amiga-User tauscht Games mit mir, habe selber viel und gute Software. Wer tauschen will, schreibt an: Alois Schmalz, Probstberg 62, 84111 Wenzbach

Verk. invest. The Second World, Dyer, Railroad Tycoon für 40 DM. Tel. 05732/5457 (Sven)

Amiga-Orig., Red Baron VB 50 DM, Midwinter II VB 45 DM, Battle Elite-Zusatzdisk (neue Isle) VB 30 DM, Their Finest Hour m. Missionsdisk VB 55 DM. Tel. 02595/9272

Lernprogramme passend zum Schulbuch (neuerwerb) Modern Course Gym III, Etudes Francaises Edlongue 1 + 2 Bezahlung per NN Guido Wagner, Kastanienstr. 6, 6380 Bad Homburg 6

Verk. Amiga Spiele: z.B. Kings Quest V, Starbyte S Soccer, Silent Service II, Space Quest II, Face Off, Bundesl. Prof., M.U.D.S. und andere. Preis VB. Tel. 02151/393144

Verkaufe Professional Page 2.0, 1 MB RAM, NP 698 DM. Preis VB. Robert Straß, Münchner Straße 12, 8852 Ram am Lech, Telefon 09002/2944

Suche geg. A 500 o. 1000 mit 1 MB RAM und TV-Modulator G. Klein, Milkmannstr. 4, 4444 Bad Bentheim/Güldenhaus

Verk. Orig. Lotus II, Legend of Feargha M-1 Tank je 45 DM, Eye of the Beholder, Spirit of Adventures, je 50 DM, Xenon II 20 DM. Tel. 02373/70653 ab 18 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, Farbm., 10 Orig.-Spiele und viel Zubehör VB 1600 DM. Tel. 02051/85702

Verk. Eye of the Beholder, Death Knights, Supremacy, Deulators, für 40 - 50 DM. Tel. 06029/4172 (Marco)

Verk. Orig., Fire and Brimstone 30 DM, Gunship 30 DM, suche für PC: Tunnels and Trolls u. a. Rollenspiele. Tel. 0821/889772 (Michael)

Verk. Their Finest Hour, Pit-Fighter, Italy 90, Bundesliga Manager Pro, Dragonlight, Indiana Jones-Adv., Preise VB. Tel. 0931/84450

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084, Freezer 70 Top-Disk, Lokus I + II, F-15 II, Indy 500, Battle, Powermover, Railroad Tycoon, DP II, Top-Zustand, 6 Mon. alt, VHB 1900 DM. Tel. 06136/2125

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Bücher, Joysticks, 300 Disks, reichlich Zub. für 1100 DM. Tel. 06152/5235

Suche Hockey League-Simulator von Bethesda Softworks (orig.), beste 40 DM - 50 DM. Tel. 04102/55632

Verkaufe: Lemmings 25 DM, Loom 30 DM, Elvira 125 DM, Gods 25 DM, alles für 90 DM Elite u. Rolling Thunder I 30 DM, alles neuwertig. Martin, Tel. 0471/88209

Austral Amiga-Orig., 35 Games vorhanden (z.B. Populous II für 350 \$S), Liste bei Eicher Georg, Wennhartsr. 5, A-6020 Innsbruck

Kaule orig. Kings Quest 1-5, Space Quest 1-4, Larry 1-5, alle ältere Prg., Lösungsbücher, Anleitungen, Joanna Starzyk, Box 38, CO-979 Warszawa 34 Polen

Verk. Bards Tale 1 + 2, Kings Quest 2 + 3, Neuromancer, Hitchhiker Guide, Gunship, Pawn Midwinter Drachen u. Laas, Legend of Feargha, Preise 20-45 DM. Tel. 030/7588707

Fliegeraspe aufgebraut: Verk. orig. Red Baron (1 MB) für 65 DM, nagekau, erst 1-mal benutzt, Top-Zustand, es lohnt sich. Tel. 089/9101735 von 19 - 20 Uhr

Tausche orig. Harpoon, Deluxe Paint IV, Megalomania u.a., suche ältere Orig.-Prgr. und Anleitungen. Joanna Starzyk, Box 38, CO-979 Warszawa 34 Polen

Amiga "Ich suche für den Amiga das Spiel Elite. Es muß 100% o.k. sein. Preis VB. Tel. 02471/4520

Verk. Eye of the Beholder, Might & Magic II, Legend of F., je 40 DM, The Immortal 25 DM, Dragonlight 45 DM, Patzold, NP 32, 5180 Eschweiler, Tel. 02403/34820

Verk. Orig. Bundesliga-Manager/Prof. + Editor-Disk für 70 DM. Super Striker Soccer 60 DM und Monkey Island II (dt.) 55 DM. Tel. 07171/81632 (Thorsten)

Suche Tauschpartner für Amiga 500 m. Raum Langenhagen. Tel. 0511/737719 ab 18 Uhr

Orig. F-15 II 40 DM, Silver Blades, Gunship, Might & Magic II je 30 DM, Falcon Mission 1, Young's Revenge je 20 DM, Azure Bonds Clubbook 10 DM, T'mm Hinrichs, Tel. 040/6786375

Verk./tausche Telns. Kick Off 2, Player-Manager Summer Olympics (Epyr) gg. Oh no more Trainings, BMP (1. Aufl. Orig.), Tel. 1-03525112346 ab 19 Uhr (Montag nicht anr.)

Verk. A 500, 1 MB, 1084-Monitor, Orig. Textomat, Datamat, Lit., zus. nur 999 DM. Orig. Bundesliga Manager Pro, Tie Break, je 40 DM. Tel. 08731/2804

Verk. für Amiga viele gute Orig.-Spiele. Graalstein anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Verk. Lotus II, Bundesl.-Manager Prof., Great C, II je 45 DM, Silent II, Monkey Island, Lemmings, Railroad Tycoon, je 50 DM. Tel. 07231/55567 ab 16 Uhr (Thomas)

Verk. A 1000, Bücher Kabel und Orig. Turrican I-II wegen Systemwechsel für 500 DM. Tel. 0438/1456 (nach Simon fragen). Verk. Monitor 1084 Stereo für 500 DM

Tausche Originale. Suche Silent S. II, Ultima II, S. Earth habe Ultima S. Dragon Wars F-15 II u.a. Games (Orig.) Tel. 02675/1038 ab 20 Uhr

Verk. Orig. Return of Medusa 50 DM, Dino Wars 35 DM, Skidoo 25 DM, Bionic Commando 10 DM, Unichables 25 DM und Learning English 1+2 Tel. 0911/481326

Je 40 DM. Goldrush-Comp., Flood, Caddaver, Eye of the Beholder, Powermonger, Killing Game S. je 50 DM. Mechaniks, Black Lamp, Indon Typhoon. Tel. 02364/15144 (Bastian)

Verk. Interceptor (SSI), Shanghai, für je 35 DM 7 Cities of Gold 15 DM, Bard's Tale 1+2 je 20 DM beide zus. 35 DM. Tel. 0299/66381

Verk. 3-D-Consil-Kil, erst 1 Woche benutzt für 89 DM, F-16 Falcon 39 DM, F-29 Ret. 35 DM. Tel. 05603/4792 (nach Jens fragen)

A 2000, 1, 3, 4 MB RAM, 40 MB, 2 Floppys Mon. 1084 S., Joystick (Greiv u.a.), Maus, vie. Anwender + Spiele, Orig.-Soft, viele Buch. Hefie, alles fast neu, 2950 DM VB. Tel. 07231/101124 Wo-Ende

Orig. vsp. Sim City Dungeon Master, Camelot II, Carnes Desert Kull, Xenon I, Weird Dreams, Archipelagos, Blood Money, 20+ 40 DM. Tel. 07231/101123 Wo-Ende

Orig. verk. Shadow o. the Beast 1, Personal Battle, Chronoquest I, Sack of Lovers, Midwinter 1, Battle Squadron, North and South, Manhunter 1, Maniac Mansion, Castle M, 1, LSL 1, Rock'n Roll 20+ 40 DM. Tel. 07231/101123 Wochenende

Verk. A 500, Farbmom, Spiele, Anwenderprog., Joystick, Maus, Fechtbücher, alles Top-Zustand, 1100 DM. Tel. 07231/40507 ab 18 Uhr

Verk. A 2000, 1084, Prog., Simulationen, Joystick, Handbücher, 100% o., 1450 DM. Tel. 07231/40507 ab 18 Uhr

Orig. verk. verk. Systemwechsel Spielsammlung je mit Orig.-Verk. + Atl., Hsp., 39 DM, A 1000, 1 MB, Col. Bequest 50 DM, Dragon's Lair, Trainerdisk + Kpl.-Lösung 40 DM. Tel. 07154/22288

Verk. Turtles, 1, Spiderman Volleyball, In Your Face (Basketball), zu 25 sFr., zusammen 95 sFr., Amiga The First Hour, 35 sFr., Tel. 0641/0537318/187 (Ruwen)

Verk. A 2000 1084 S-Monitor, Tastatur, Maus, 4-Spieler-Adapt, alles neu, 1 LW 3,5" Preis damit alles 2000 DM. ich verk. 1 3500 DM. Tel. 06255/2526

Verk. Rambo III, Shadow Dancer, Mickey Mouse, je 40 DM, U. Striker 30 DM. Tel. 02353/4037 (verk. für Games Gear G-G Shirobi 45 DM, verk. für Amiga F-16 Falcon 50 DM)

Verk. Action Repl. II für Amiga 2000 C, 5 Mon. all. keine Einzelmalenzeit. Tel. 07222/29057, Preis 130 DM. Suche Featery Tale-Adv., 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

Suche Wayne Gretzky-Icehockey + Zusatz-Disk Gumbat und Cadaver Tel. 04361/1238

Verk. 512 KB Speicherzug. für 100 DM, 4 Mon. all. LED-Sturm für 100 DM, Sorcerer Lord 20 DM, alles Orig., Amiga-Maus 50 DM. Tel. 06870/720 bis 20 Uhr

Suche preiswerte Festplatte, außerdem Orig.-Spiele, Anwenderprog. und Zubehör. Zuschriften an Stefan Gemeiner, Liebenauerstr. 146, O-4020 Halle/S

Hey! Einslerger aufepaß! Verk. für lumpige 1200 DM Amiga 500 und Monitor 1 MB und Diskbox und ca. 40 Games. Wichtig: nur Selbstabholer. Tel. 089/6907323

Verk. Amiga-Orig. Larry III II, 45 DM, Elf 35 DM, Crusoe für a Corps 45 DM, Mega Drive Might und Magic 75 DM, K. Reckhammer, Waldstr. 29, 6702 Bad Dürkheim 4

Amiga-Musiken such Kontakt zu anderen Music-Wizards. Tel. 069/664602 (Thomas vert.) PS. Suche ständig neue Samples!

Amiga-Orig. Muds 25 DM, Time, Powermonger, Prince of Persia, Sleeping Gods Lie, Worlds Cup Year 90, Prison, Indon, Bloodwych, Australien, je 20 DM. Tel. 09221/5234

Verk. Orig. Amiga-Games, Stück 30 DM, Battle Isle, Elvira, Red Baron, Silent II, Elf mit Miss: 1 und II, Railroad Tycoon, Pirates, Lotus Esprit u.v.m., Tel. 02522/60525

Verk. über 100 Originale: z. B. Cronoquest II, Indy III, Flood, Microprose Soccer, Gods, Projectstyle, Ultima 4, 5, The Cycles, Cadaver u.v.m., Liste anfordern. Tel. 0271/355287

Orig. mit Atl. + Verp. Pool of Radiance, Ch. of Kryn, C. o. the Azure Bonds, Populous, Sm. Cully, Grand Prix Circuit, Zak McKracken, Micro Soccer, zw. 20 und 40 DM. Tel. 06151/715581

Verk. Amiga-Orig.-Soft, 100% i.O., mit Verp. und Atl. Preise zwischen 15 und 70 DM. Suche Roadland, eventueller Tausch mögl., Tel. 02133/80635

Verk. A 500, 1,5 MB, Mon., Abdeckhaube, 20 MB-Festplatte, Maus, Joysticks, 15 Orig. und Extras an Messtischen NP 3500 DM. Tel. 06427/2243 Alexander

Superbillig! Verk. A 500 für schlappe 499 DM. Schreibt an Rouven Wasmuth, Im Winkel 4, 4799 Borcheln oder Tel. 05292/643 ab 13 Uhr

Amiga-Orig. Kings Quest 60 DM, Super Soccer 50 DM, Cast 40 DM, Populous/Sim City 40 DM, Terminator II 40 DM, Face Off 30 DM, Silent II 55 DM u.a., Tel. 02565/61000 (Timo)

Verk. Orig.-Spiele Larry III für 60 DM, Advantage Tennis für 70 DM, Blueberry für 30 DM, Asterix 40 DM, Conqueror für 20 DM, Spherical 35 DM. Tel. 09368/8605

Verk. Amiga-Originale: Bundesl.-Manager Prof., F-15, On Road, F-19, Buck Rogers, R. Tycoon, Deuteros, Fate, Star-Style Soccer, D. Ward, Muds, Invest, Shadow Sorcerer usw., Tel. 07621/74370 (Florian)

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Atl. und Verp.). Listen und Angebot an Wolfgang Huber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Originale: Theme Park Mystery für 20 DM, The Round of Shadow 30 DM, zus. für 45 DM. Tel. 06631/4982 ab 18 Uhr (Christoph)

Verk. A 500, extern LW Action-Card, A 501 Software, Bücher, Joysticks, Hi-Mod, Preis VB, ca. 1000 DM. Tel. 02041/52355 ab 16 Uhr

Verk. A 500 mit 1 MB, Farbmom, 2 LW, 3 Joysticks, Maus, ca. 150 Disks, 3 Diskettenboxen, Bücher und Zeitschriften, für 1350 DM. Tel. 05092/8972

Verk. Orig.-Spiele Flight of the Intruder und Knights of the Sky zu 50 DM pro Spiel. Tel. 0931/24447 (Gerd Reiblmair, 8700 Würzburg, Gabesbergerstr. 2 b)

Verk. C 64 + Floppy + 1541 II + Games, Preis VB oder tausche gg. Amiga 500. Tel. Dresden: 2752/788

A 2000, Farbmom, 1081 S, 1 MB, 2 LW Joysticks, Reismouse, 2 Orig. (Doze, F-15 Strike Eagle) Tel. 05584/317 ab 19 Uhr

Originale zu je 30 DM + Porto: Klax, Dragon Spirit, Battlemoon, je 30 DM + Porto: Hagar, Immortal, Chips Challenge. Tel. 0221/6801897 ab 17 Uhr

Originale zu je 30 DM + Porto Bundesl. Manager Prof., Fate Gates of Magic Pockets Tausche auch gg. Ultima 5, Exile, Antares, Tel. 0221/6801897 ab 18 Uhr

Amiga-Orig.-Software: Bundesl. Man. Prof. mit Editor/Disk, Powermonger mit d. Lösungen, PGA Tour Golf Ossowski Diskab V 1 2, Preis VB 40-60 DM. Tel. 0234/294390

Amiga-Originale zu Mini-Pressen: Uninvited, Danocios, Immortal, Golden Path, je 25 DM, Ultima V 20 DM. Tel. 06106/79945

Verk. Orig. Buck Rogers, Curse of the Azure Bonds, Elite Flight Sim City Finest Hour, Kings Quest 1-3, alles nur 10 - 45 DM. Tel. 040/8802590

Biete zum Tausch: Beast 2, Awesome, F-29, Speedball II, Turrican II, NY Warriors (1 MB) u. a. (Orig., Atl., Verp.). O. Garde, Bürgerstr. 63, 4100 Duisburg 1

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joysticks, Mon. 1084, Spiele, Anwendungen, Bücher, Spalte u.a., R. Tycoon, Silent S. II, Bund. Prof., Fate, Lotus II, kpl. Preis 1400 DM. Tel. 0211/400410

A 2000, Kick 1 3, 1-MB-Chip, 2 Floppys, A 2530 (FPU, CPU, 4 MB, 32 Bit-RAM), 52 MB-SCSI-HD, Flicker, A 2320, Multisync (1024 x 768), viel Soft & Lit. etc., für 4500 DM. Tel. 06105/10000

Verk. billig Amiga-Orig. Glücksrad, Gooly, Clown-O-Mania, M-1 Tank Platoon, für 200 DM Ab 14 Uhr zu erreichen unter der Nummer 069/7891684

Verk. neuw. A 500 mit Zub. außerdem noch Originale (Midwinter, Bloodwych, Fate, Night & Shift, Satan, Spencal u.a.) Tel. 089/659443 ab 18 Uhr (Murat)

Verschiedene Amiga-Spiele zu vergeben. Liste anfordern bei: Johann Gnil, Eisner Gasse 11-13-1, A-1150 Wien oder Tel. Österreich: 0222/4501024 ab 17 h

Schweiz! Verk. A 500, 1 MB, Philips-Mon. CM 8833, Star 24-Nadel-LC24-10, 2 Joysticks, ca. 200 Disks, 2 Orig. (Powermonger, Imperium), VB 1000 sFr. Tel. 0134/12800 (abends)

Verk. Cruise für a Corps 40 DM, Spirit of Adv. 45 DM, Elvira 30 DM, Dragon Wars 20 DM, Bundesliga-Man. Prof. 45 DM, Tel. 0211/401556 (Michael)

Verk. über 31 versch. Amiga-Orig., nicht teuer als 15 DM, 100% o., z. B. Xenon II - 10 DM, Tel. 0611/25546 (Andy)

Verk. Orig. Battle Isle, Red Baron, Birds of Prey F-15, Knights of the Sky, DPaint IV u.v.a., sehr günstig! Robert Hermann, Tel. 09007/1675

Verk. Starflight, 888, Pool, Dragonflight, Ultima 5, Heroes Quest, Larry 2, Lof, Buck, Dejavu 2, 2, Interphase, Silent Service, Times of Lore, Gaidregons Domain, für je 50, Tel. A-05577/87585

A 500 m. def. Port + TV-Tuner + 3 Joysticks, Zub., Bücher, 800 Etiketten usw., Tel. 089/3203820 (Wolfgang Droschak, Römerhofweg 41, 8048 Garching b. München, VB 400 DM)

Verk. Lords of War 25 DM, Lotus II 25 DM, AH 73 M, Thunderhawk 45 DM, Kick Off 30 DM und Starglider II für 15 DM. Tel. 0711/378568 Robert

Verk. Amiga Top-Spiele wie z.B. Black Gold, Wild West World on the Road, Kaiser, Centurio, und weitere 45, 100% o. Orig.-Programme Tel. 02258/3143 ab 17 30

Verk. ca. 50 alte Orig. für ca. 20 DM pro St. kauft Spielebestände (mgl. billig) auf, suche alte Adventure- und Strategiespiele. Tel. 0271/355297

Verk. AT-Emulator ATonce für A 500, neuw. für 250 DM. Spiele: Fate, Rise of the Dragon, Cosmic Forge, Powermonger Data Disk, Tel. 02241/316439 ab 15 Uhr

Verk. A 500 mit Mon., Speicherzug., 2 LW, Drucker, Modem, Zub. und Spielen für 2000 DM, alles 100% o.k., Tel. 07231/55697 ab 15 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, habe alte und neue aktuelle Games, A. Brennecke, Megenster 88, 5650 Solingen 1

Biete Orig.-Software (Amiga): Secret of Monkey Island 40 DM, Return of Medusa 40 DM, On the Road 30 DM, Red Baron 60 DM, Versand per NN + Porto. Tel. 02104/33463

Verk. TV-Mod. für A 500, einschließl. Bedienungsanleitung und kaum gebraucht, nur 29 DM. Tel. 02156/8284, Alexander

Verk. das Superspiel Manchester United Europe für 35 DM und Chuck Rock (Amiga Kick Hit) für 35 DM, beide zus. nur 65 DM. Tel. Thorsten, 0721/593805

Verk. AT-Karte! A 2000, 5,25"-LW, Disks, Box Handbücher, 100% o.k., 500 DM, NW 1000 DM. Tel. 05442/2245

Suche Tauschpartner für DEMOS (hauptsächlich 0-30 Tage). Interested? Tel. 05251/34667 (Tom), erst nach 13 Uhr

Verk. orig. Amiga-Spiele (30 St.) von 10 - 45 DM, tausche auch Jump'n Run. Tel. 0711/587086

A 2000, 6 Mon. Granville, 1084 S, Epson-Printer, XT-Karte, 2x3,5" und 1x5,25", Sound-Dr. 26, Orig. Disk, 350 Disks, für 2200 sFr. Domnik Jakob, Tel. 031/220669 (Bern, Schweiz)

Kaufe Amiga-Orig. nur mit Atl. u. Verp., Listen und Angebote an Wolfgang Huber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ing

Buck Rogers 35 DM, Invest 30 DM, Bloodwych + Data Disk 45 DM, Xenomorph 30 DM, Drakhen 30 DM, E-Motion 20 DM, Liste gg. R-Porto von H. Müller, Dorfstr. 1, 8552 Rain

PC-Spiele Drakhen 30 DM, RA 25 DM, Starfighter II 25 DM, M.U.D.O. 35 DM, Neumomander 20 DM, Blockout 25 DM, Liste gg. R-Porto von H. Müller, Dorfstr. 1, 8552 Rain

Verk. Amiga-Top-Soft z. B. R. Tycoon, Silent S. 2, Genghis K., Stbg. Holmeigamer, S. Super Soccer, Kaiser, Quarterback (FP-Sicherung) u.v.m., Tel. 05723/76278

Verkaufe Amiga-Soft! Schreibt an Stephan Esersmann, Kaiser-Friedrich-Str. 124, 4100 Duisburg 11

Verk. D'ang Master, Balance of Power 90, Sim City, The God of Fate, Imperium, Deepac-Assembler, Assembler-Buch, Amiga-Super-Grafik-Buch, Pr. VB Tel. 0941/760886 (Mo-Fr)

Tausche Yamaha-Keyboards VSS-200 mit eingetragenen Sampler und Synthesizer gegen Stereo-AM-8-Monitor oder Farbfernseher mit Scanl & AV-Buchse, Tel. 02594/5027 (Kai)

MS-DOS

Verk. div. Software auf 3,5" und 5,25" Tel. 0522/74748 ab 18.30 Uhr, Christian verlanen

Verk. Orig.-Soft für MS-DOS auf 3,5" und 5,25" Disks, Tel. Österreich (0) 5522/74748 ab 18.30 Uhr, Christian verlanen

PC - Verk. Wing Commander 40 DM, Populous 40 DM, Gungship 2000 50 DM und Wing Commander II Speech-Pack 25 DM, Tel. 04633/1000 (Iragi nach Heiko)

Verk. tausche Parts of Call, BT 1, Sim City, Ultima 4, Empire, Wargame, Preis auf VB ab 20 DM, Tel. 04155/3278 (wer: Karsten)

Verk. Great Courts II, Indianapolis 500, PGA Tour Golf Monkey Island, Budokan, W. Graitzky Ice Hockey (engl.), alle 38 DM, mit d. Anleitung, Tel. 0511/553396

Suche Falcon 3.0, SWOTL u. Civilization mit d. 07620/6248, Adria Weber Mühlengasse 14, 7989 Amzell (PS: Suche Wings of Fury, tausche auch u.a. Mad TV)

Orig. WC + SM 1 + 2, Monkey 1 + 2, Indy 3 + 4, Buck 1, 2, 3, 4, Lamings 1 + 2, ROM 2, Battle Isle, JMS 2, noc. Riders of Rage, Hard Nova, Bob, Ogre, Ultima 6, Warlords, Tel. 07045/8087 o. 07258/8520

Suche Tauschpartner für CGA, EGA, VGA, jeder Brief wird beantwortet! Markus Dittich, Schönbauerstr. 6, O-9701 Treggendorf, Tel. 0283/789

Verk. für IBM, F-19 Stealth 45 DM, Silent Service 150 DM, Life & Death 45 DM, Trans World 45 DM, Mech Warrior 50 DM, Thunderst. v. 40 DM, Tel. 08555/4314 (Martin) von 17-19 Uhr

Suche für meinen PC 5,25" (EGA) neue billige Software z. B. Wizardry VI, Eye of the Beholder, Monkey Island usw., Tel. 0330/3948760

Verk. 286er PC, 16 MHz, 1 MB RAM, 60 MB Festplatte, 5,25" und 3,5" VGA + Farbmonitor, IP 6000 DM, VB 2500 DM, Tel. 08671/2712, Winharter, Martin-Bühl-Str. 10, 8265 Neßling

Verk. Kings Quest III für 50 DM und North and South für 20 DM, Müller Heiko, Witzling 19, 8358 V. sholen, Tel. 0854/15480 abends

Verk. 2 PC-Pakete: 3,5 und 5,25" mit je ca. 6 guten Spielen, Tel. 089/6099304 (Do. 17-18 Uhr, Christoph)

Achtung! Verk. Castles, Command HQ, Mad TV, Sim City u. Populous, alle 38 DM, Monkey Island, Preise nach VB, Tel. 089/544052

Verk. tausche PC-Orig. Larry III dt. SWOTL, Elite Plus, S. S. 2 Monkey Island 150 DM, PC Skat 30 DM, Tel. 06136/7330 ab 17 Uhr

Tausche oder verk. Orig. Wing Commander II, No. 1 - Collector - Command HQ, Crash Course, Monkey Island, Police Quest 5 u. Railroad Tycoon, Tel. 0274/13374

Verk. Orig.-Disks Vette (EGA + CGA), Ferrari One, Hard-Drive 1 und Stunt Car Highway, Patrol alle Spiele 20 DM, Tel. 05353/8105 (Timo)

Suche zuverläss. Tauschpartner für MS-DOS-Games habe zum Beispiel: Larry, Buck Rogers, Monkey Island, Anruf genügt!! Swen, 07193/6933

Suche Tauschpartner für IBM-PC, 3,5" und 5,25"-LW, Schreibtisch, E-Listen an Ernst Seebacher, Waidbach 148, A-5421 Adnet, Tel. 06245/3115, Fax 06245/3115

Verk. PC-AT mit MS-DOS V 3.2 640 KB MS-Windows V 2.1, 20 MB FP, SW-Mon. u. 80286-PR, 640 KB, mit vielen Spielen, Preis ca. 900 DM, Tel. 05743/59946

Verk. Wing Commander II zu 45 DM, Telefon: 0211/287393 ab 14 Uhr

Verk. PC-Orig. Lemmings 40 DM, Silent S. II 45 DM, Indy 500 40 DM, Jetfighter II 50 DM, Budokan 30 DM und Skate or Die 15 DM, Tel. 05574/1235 (Iragi nach Michael)

Verk. 386 DX-254 MB RAM 80 MB HDD, VGA-Karte + Mon., Cherry-Tastatur, 5 Orig.-Prog., 8 Bücher, LW 5,25" und 3,5" (1,2 + 1,44 MB), 4 Mon. alt, VB 3400 DM, 100% o.k., Tel. 09187/8487 ab 18 Uhr Markus ver.

Verk. Ultima 6 zu 50 DM, M & M II 55 DM, Wing C. II + Speech 85 DM, Bane 60 DM, Wonderland 45 DM, Red Baron 50 DM, Lemmings 55 DM, Savage Empire 50 DM, Tel. 0631/16359

Ausverkauf!!! Alle Games 5,25" BT III, SP 201, WC 2 inkl. Speeddisk, je 60 DM, KQ 5, kpl. dt. (VGA) 70 DM, Loom kpl. dt. 50 DM, WC II 20 DM, Mag. Sc. Collection 65 DM, Tel. 07663/3644 ab 17 Uhr

Tausche Wing C. II, Speedball II, Larry V, Monkey Isl. II, PGA Golf und LES Manley Lost in L.A., Tel. 09951/8782

Verk. Budokan, 40 sFr., L. Ninja 130 sFr., Sim City 40 sFr., Lucky Luke 40 sFr., Airline 40 sFr., Flight of the Intruder 40 sFr., Test Drive II + Land, Auto 20 sFr., Gungship 20 sFr., CH-Tel. 065/352342 (Julian)

Verk. GSK 2000, WC 2, je 60 sFr., TV Sport B. 50 sFr., Eye of Beholder 50 sFr., Cadaver 50 sFr., Knights of Sky 50 sFr., Mad TV 60 sFr., Battle Isle 70 sFr., 3-D-C-Kit 70 sFr., PC Cos. 60 sFr., CH-Tel. 065/352342 (Julian)

Verk. od. tausche Bane, Might and Magic II, Heroes-Quest I, Moshage, Mechwarrior, Fish, Don't go Alone, Speedball I, Eye of the Beholder II, Tel. 02255/2631 ab 17 Uhr

Suche! Den Spielhallenhit Moon-Patrol für IBM im Tausch gg. orig. Top-Programme, Matthias Sass, Langenweg 16, 5778 Meschede, Tel. ab 18 Uhr 0291/4652

Verk. PC 20-III, 5,25"-LW, 20-MB-Festplatte, VGA, VGA-Mon., Game Card, MS-DOS 4.01, für VB 1500 DM, Tel. 09185/1552

Verk. 386SX-16,20 MHz, 20 MB HD, 3,5" LW, 1,4 MB, 5,25" 1,2 MB, VGA, Keyboard, Maus, Joystick, Controller, IO-Karte, DR D08, 7 Tonspiele, für VB 1550 DM, Tel. 09872/8159 von 13-19 Uhr

Suche Orig.-Software (bevorzugte Wirtschaftsfirmen) für C 64, MS-DOS-Systeme, Listen an Mark Heub, Mozartstr. 16, 7758 Pfaffenlofen, Tel. 07552/5439

Achtung! Suche Tauschpartner für PC-Spiele in Österreich (oder Deutschland, Schweiz), Reinhard Jud, A-3385 Neuhau, KLB, 184, Österreich

Verk. Conquest of the Longbow zu 60 DM, Elite Plus 50 DM, Cadaver 50 DM, Wing C. II + Speech + Mission 150 DM, Tel. 0748/8140 ab 18 Uhr

Die Edelkarte (PPI/21): Roland Soundkarte LAPC1, 32 Stimmen, 128 Sounds, 30 Drums, 33 Effekte, Hall, Hi-Fi-Stereo, Adib-kompatibel, VB 800 DM, viele Songs, Tel. 0711/6401147

Orig. verp. Ultima 6, Ehra, Monkey Island, Martians Dreams, Wing C. I, SO IV, Rise of Dragon, Countdown, EOB, Heart of China, Ch. o. Kynn, Wonderland, MM3 je 65 DM, aum je 50 DM, Tel. 07231/101124 (Wo-Ende)

Verk. für 35 DM, F-19, PO II, Silent Service II, Railroad Tycoon, SO III, Larry I (VGA), Rise of the Dragon, Red Baron, Indy III, VGA, Champions of Kynn, Tel. 0431/321250 ab 17.30

Verk. Larry III (ong.) 50 sFr., 1 M. alt, oder verk. oder tausche gg. Wain Gretzky Hockey II, Tel. 0619/1921632, F. Amster, Fischmarkt 28, CH-4140 Liestal

Verk. NES PC Powermate 386/25 MHz, 3,5" HD-LW, 100-MB-Festplatte, 640 KB, 2 MB, VGA, Soundblaster 2.0, Multisync 2-Mon. von NEC + Maus, Analog-Joyst., 1,5 Jahre alt, 5000 DM, Tel. 02064/53958

Tausche WC I, WC II + Speech, Ultima 6, SS II, Crash Course, MM III: suche GSK 2000, Links, Monkey I, Nova 9, UMS II, Terminator etc., nur Orig., Tel. 05241/35100 ab 17.30 (Jan)

Verk. tausche MM 3, Death Knight dt., Kathedral, Savage Empire, Spirit of Adventure, Command HQ, Kult 3D-Constr.-Set, Wizard, Beholder II, Tel. 08039/3362 Stefan, nur Orig.

Verk. Wing Commander + Secret-Miss. I + II für 75 DM, Secret-Miss. II für je 65 DM, Heart of China 50 DM, suche Larry V, Railroad Tycoon, Gungship 2000, Police Quest 3, Telefon 04292/2949

Bundesligamanager Prof. Cadaver Bal (VGA), Gungship 2000, S. S. II, Pool of Darkness, Return of Medusa, Altered Destiny, Spellcasting 201, Jetfighter II, M. Andrei, 40 Sports Driving je 50 DM, Tel. 07231/26636

Verk. Wing Commander II + Mission Disk I zu 45 DM und Swotl + P 38-Disk für 50 DM, Tel. 09331/7249 ab 17 Uhr (Oliver ver.)

Verk. tausche Larry mit dt. HB, Indy III VGA, Heart of China kpl. dt., Space Quest 4, WC Speech, Vermorel, Preise VB, suche PQ III, dt., LA V, dt., Indy 4, Tel. 02203/87475

Tausche: S. Quest, Baron, GC II, GS 2000, TGWC WC II, Eye, Swotl, Sim Earth, LHX, Bi. G. Civilization, HQ, Monkey II, KQ V, PQ III, suche Dring, Gods, Arcambal, Nova 9, Wizardry 7, Tel. 07673/7253

Verk. Originale: PQ II + Cy. II + North and South, Tel. 04101/58293 (Torben Kobarg)

Poc. Transworld, Lord of the Rings, SQ IV, KQ V, Mechwarrior, Battletech I, je 45 DM, Atomon, Revelation je 30 DM, Heart of China, Rise of the Dragon je 50 DM, Tel. 07525/60417

Tausche oder verk. Kings Quest V und Indiana Jones III, Telefon 0621/558901, ab 17 Uhr, Markus

Tausche Orig. Larry V, SQ II usw., suche SQ IV, M. III, PQ III, bevorz. deutsche Games, Tel. 02872/7369 (abends)

Verk. Gungship 2000 für 70 DM, LHX für 50 DM, Tel. 04073/328755 von 20 - 22 Uhr

Austriak! Verk. Orig. Might & Magic III, Space Quest 4, Larry I (VGA), Silent Service II, Rise of the Dragon (dt.), Eye of the Beholder, Evira, Bards Tale 3, Gateway to the Savage, Frontier, u.v.m., Tel. A-02747/2023 (Chris)

Verk. tausche Larry V für 80 DM oder tausche gg. Monkey Island II, Might and Magic III, Moldot Euch bitte unter der Nr. 05138/3138 (nur Top-Zustand)

Verk. Monkey Island dt., Loom dt., Microsoft Flight-Sim, III dt., alles orig., ca. 140 DM zus., auch einzeln, Tel. 089/366123 (Johannes verlanen)

Monkey Island I in dt. für nur 40 DM + mgl. Versandkosten im voraus, Tel. 0711/618658

Shogun-Infocom-Adventure gesucht III, Telefon: 0221/5461393

Suche orig. Indiana Jones-Adv. in 5,25", Telefon: 08171/6689

Suche alles von Infocom, auch Poster, Orig. Hint-Books und natürlich die Spiele selber, Nur Originale, keine Neuaufgaben, Carsten Riggelsen, Tel. 040/5217441

Verk. Nova 9 zu 50 DM, LHX Alt. Ch. 35 DM, Great Courts II 40 DM, suche Conan, Return of Med. Gods, zahle je 40 - 60 DM, Tel. 08761/8466 (Dieter)

TVS Basketball 40 DM, Eye of Beholder 40 DM, Starbyte Super Soccer 50 DM, Master, Master je 40 DM (auch Tausch), Tel. 05085/7549 (Henning) ab 18 Uhr

Verk. Wing Commander II (ong.) für 50 DM, Frank Lange, Ostroswkrst 30, O-6500 Gora

Kauf! Ultima 67 (dt. Anf.), Preis VB, Verk. jede Menge C64-Games (haupts. Rollenspiele), außerdem tausche ich GB-Module (z. B. F.F. L., Sword of H.), Tel. 04952/7635

Verk. Ultima VI 50 DM, Pools of Darkness 60 DM, Gateway to the Savage 45 DM, Death Knights 40 DM, Eye of the Beholder 50 DM, MM3 50 DM, Space Quest III 45 DM, Sims Originale, Tel. 04137/7723

Verk. Bane of Cosmic Forge 70 DM, Sim-City Architecture I 30 DM, High Energy 40 DM, Omnicon Conspiracy 20 DM, alles orig., Tel. 0951/55718 (Mo-Do ab 18 Uhr)

Verk. 8086 XT, 8 MHz 512 KB RAM, 5,25"-LW CGA, SW-Mon., Maus, Tastatur, für 250 DM an Selbstabholer M. Poggok, Dussinger Weg 25, W-7400 Tübingen

Suche alles von Infocom, auch Poster, Orig. Hint-Books und natürlich die Spiele selber, Nur Originale, keine Neuaufgaben, Carsten Riggelsen, Tel. 040/5217441

Verk. Robin Hood von "Millenium" für 45 DM (3,5 Zoll), Tel. 02151/700741 (Marco)

Verk. Adib-Karte + Boxen für 150 DM und 10-Spiele-Pack (Monkey, Indy 3, Railroad u.a.), f. 100 DM, Tausche auch MS-DOS- und Mega Drive-Spiele, Tel. 0897/593427

Larry 5, Police Quest 3, Return of Medusa, Pools of Darkness, 3.11m 8, Buck Rogers, Big Business, Conflict Middle East, alles orig., Tel. 06421/71138

Space Quest 4 (kpl. dt.) 80 DM, KQ 5 (kpl. dt.) 10 DM, Larry V 85 DM, LSL I (VGA-Vers.) 65 DM, Monkey Island II (kpl. dt.) 80 DM, a.us PC-Orig., Tel. Ost/Cottbus: 003759/522543 (Christian)

Kaufe, tausche, verk. für MS-DOS: Sim Earth, Multiviewer, Operation Stealth, Castle Master, gg. Ultima 7, SQ IV, Links, Might + Magic III, Tel. 06359/82099 (Daniel Nahsolt)

Verk. Adib-Karte 150 DM, Battle Isle 45 DM, Secret Weapons of the Luftw. 45 DM, Megalabyrinth II 45 DM, Sim Earth 35 DM, WC I 40 DM, WC II 45 DM, Railroad Tycoon 40 DM, Tel. 06101/43677 ab 17 Uhr

Verk. WC 2 + Sp. Ops I, WC 1 + beide Missionen, SS 2, Lamings, Sim Earth, Magic Key Island I, Populous + Lands, Big Business, The Kristal Klax, Tel. 08761/4442 (Siefan) ab 16 Uhr

Verk. tausche LHX, PGA, Indy 3, Monkey, Loom, SS 2, Lemmings, JF 2, Logical, Sim City, Pop u. m. mehr (3,5") Suche Falcon 3, Monkey 2, Pop 2, Shanghai 2, PQ 3, Indy 4, Tel. 09205/726

Habe WC + SM 1 + 2 3-D-Kit, JF 2, Warlords, Pool Castles, Verkaufte Adib-Card, suche DPaint 3, Crusaders o. t. D. S., Nova 9, Conan, Falcon 3, Populus 2, Christian Buchholz, Tel. 09123/5482

Verk. 10 50 DM, Sim Earth, LHX, Monkey, RR Tycoon, Sim + Popu, SS 2, ATP, WC, The 7, Inset Hour für 40 DM, Lemmings, Crash Course, für 20 DM, Stunt Car, Indy, für 60 DM, Gungship 2000, 08931/82671

Verk. Orig. Grand Monster Slam, KQ 4, Xenon 2, Hiltstar, suche Loom, Castlemaster, Dealtrack, Xenomorph, Cavanagh UG Lymics, Micropro Soccer, Maniac Mansion, Tel. 0711/744286

Adib-Soundkarte 1100 DM, Tel. 06023/30301

Tausche Bards Tale II (3,25") gg. Eye of the Beholder I oder verk. für 35 DM, Frank Gahner, Lagerstr. 77, 69333 Waghäusel 2, Tel. 07254/2518

Verk. AT 286, 12 MHz, 2,5 MB RAM, für 2300 sFr., mkl. 40 MB-HD, 3,5"-HD-LW, Soundblaster, Maus, Drucker, VGA-Karte, Colorman, DOS 5.0, Tel. 004/06251/8762 (Luca ver.)

Orig. dt. A. M-16, F. 6, für. Includer SS I je 55 DM, Champ of Kynn 50 DM, Monkey I, Muds, Loom, Pop, je 45 DM, B. T. II, Owl, Water 7, Xenon 2, Kall je 40 DM, B. T. II, Archipagos je 35 DM, Tel. 04183/2327

PC Spiele im Paket Speedba, Rick Gansing, 2 für 100 Tandy-PC, Kings Quest I + II, Gog'n Goblins, Tams, Wishbringer für 130 DM, Tel. 04183/2927

Tausche, verk. für MS-DOS: Wing Commander, PO II, F-16 Bop 2 Xenon 2, Muds, Master Blazer 3, Battle Chess u.a., Tel. 06182/24047 Tobias oder Tel. 05182/24474 Ralf

PC-Originale: sportbillig die Hard, Ultima 6 je 40 DM, Battle Chess 2 - Chinese Chess (5,25") 30 DM, RA, Blood Money (3,5") je 25 DM, Tel. 06106/79945

Achtung! Verk. günst. PC-Hard- u. Software, Schriftliche Anfragen an Thomas Schack, J. Schares-Str. 3, O-2520 Rostock 25

Verk. IBM-Games: Gungship 2000 50 DM, Age 40 DM, Hyperspeed 40 DM, Strike II 40 DM, Thunderst. 20 DM, Tel. 0814/94104 ab 18 Uhr (Karsten)

Suche dringend: Empira, Wargame of the Century, IBM-PC, zahle sehr guten Preis, Tel. 07571/12389 (Lutz)

Biete SQ 4, WC 2 mit Speech, GSK 2000, JF 2, LOF, Riders of Rohan u.v.a., suche Strk Command, Ultima 7, Might + Magic III, Populous I, Indy 4 usw., Tel. ab 18 Uhr 0841/56816

Super Gelegenheits! Tausche Manchester United gg. Kick Off 2 oder Deja Vu gg. Kick Off 2, Tel. 06629/6325

Tausche Swotl o. 3-D-Constr.-Kit gg. Wing Comm. o. Sim Earth, weitere Orig.-Spiele vorhanden, mgl. Raum Hamburg, Michael Vorwerk, Prof.-Bnx-Weg 9, 2000 H 50, Tel. 040/3894534

Verk. Battle Isle, Monkey Island, Larry 5, Bandit Kings, Death Knights of Kynn, Preis nach VB, auch Tausche, Suche auch Tauschpartner für 5,25", Tel. 09191/15106

Originale: Monkey Island II 55 DM, Indiana Jones IV 60 DM, Ultima VII 60 DM, Spirit of Adventure 50 DM, Zork Zero 25 DM, Tel. 02374/74097

Verk. Castles, Mad TV, Swell, Wing Commander I & II, WC Secret Miss I und II, WC III, Special Operation alles orig. Tel. 02173/17638 ab 18 Uhr

Verk. Castles, NAM-Vietnam, Bundesland, Strategie, für je 40 DM. Tel. 05224/2465 (Jost)

Verk. Orig. PC-Spiele: z.B. Cover Action, Disc Low Blow, Tennis Cup, Block Out, Thexder II, Thundershock, Deathracer, Jones in the Fast Lane, Vette, Powerdrome. Tel. 0208/675021

Verk. PC-King's Quest I-III 20 DM, Poise Quest I + II 30 DM, PQ II 60 DM, Space Quest I + II 25 DM, Hero's Quest I 30 DM, Conquest Camelot 30 DM, Gold Rush 30 DM. Tel. 07333/6081

Suche Vermeer, Defender of the Crown, Verk. R. R. Tycoon zu 55 DM, Budokan zu 40 DM. Tel. 04522/3555

Monkey Island II dringend gesucht, VGA-dt. komplett, 100 % o.k., Michaele Rohde, Heesbach 6, 59110 Kreuztal 1. Tel. 02732/3669 Fax 02732/27502

Verk. EGA-Color-Monitor für VB 50 DM, Gameport zu 55 DM, Double-Blast 15 für 300 DM. Tel. 06033/66804 (Enk) ab 18 Uhr

Verk. PC-Spiele (orig.) Great Courts 2, Bundesliga Manager Prof. je 35 DM, Zany-Mink-Go! 25 DM. Tel. 0201/273347

Verk. Orig. PC-Spiele Monkey Island II 60 DM, Swell 50 DM, Bundesliga Man. Pro 60 DM, Lemmings 50 DM, Command HQ 40 DM, Spellcasting 101 40 DM, Ulf Meyer. Tel. 04102/56635

Tausche Orig. Red Baron, Black Gold, Railroad Tycoon, Wing Commander, Ultima 7, Eye of the Beholder usw. oder verk. für 50 DM. Tel. 09458/1572 (3.5.)

3.5.-Originals! Monkey Island (VGA), Zak, Larry I., Op. Stealth, Air Combat Aces. Tel. 06823/5491 ab 18 Uhr

Tausche, verk. Andreit, Castles 40 DM, Starrey, Eye of Horus, Fatman, Archipelagos, je 15 DM z.B. 50 DM. Tel. 0721/33988 (Rall)

Verk. Orig. Battle-Ste, Civilization je 60 DM, WC II + Sup 65 DM, WC I + Sup 115 DM, Maniac Savage/MD 2 + 45 DM, LL II, SO III, SS II je 35 DM, JO 40 DM. Tel. 07433/4046 ab 18 Uhr, Jochen

Verk. Orig. Wing Comm. + Speech-Pack, Gunship 2000, Knights of the Sky, Risk of the Dragon, Buck Rogers, Broker King, RA, Indy 500, Night Shift. Tel. 02684/4258

Verk. Gunship 2000 60 DM, Wing C. 40 DM, Bone of Cosmic F. 40 DM, Suche Monkey II, Spellcasting 201, Timequest Night & M., Wizardry II, Tel. Mo. - Fr. von 14 - 18 Uhr. 02572/88775

Suche dringend für PC des Spie. Sokoban (neu Orig.), zahle fallen Preis. Tel. 0951/35671 (Herbert v. Rökner)

Verk. Orig.-Software: z.B. Lemmings 40 DM, Battle Isle 45 DM u.a., Telefon 09732/6893 nach 18 Uhr

Verk. PC-Spiele (Orig.) preisgünstig: Count Down, PGA Tour Golf, Operation Stealth, Muds, Budokan, Larry 2, Poise Quest II, Great Courts, zu je 48 DM. Tel. 04371/1608

Tausche kpl. Version von "Die Kathedrale" dt. gg. beliebiges dt. Spiel. Tel. 0211/882-3707 bis 18 Uhr, abends 02106/92054

Verk. Heroes of the Lance, Dragons of Flame & Hilstar, zu je 20 DM (kpl. 50 DM), TV Sports Basketball 40 DM (VGA). Tel. 021/036670

Verk. 286, 16 MHz, mit 80 MB Harddisk, 2 Floppies, VGA-Mon., Game-Port, Bötcher, 70 Spiele + Prg. VB 20.000,- (NP 30.000,-) Tel. A-05556-34642 (VLBG)

Tausche und verk. MS-DOS-Originals! Habe Bundesliga M. Pro., Muds, Super Off Road, Transworld, Monkey Island I + II, Jeanne d'Arc, Florian Döfler, Benzler 7, Haag - OB

Tausche oder verk. Heart of China, Lemmings, Popolous, Suche Strike Commander, Monkey II, Indy 4, Star Trek, Michael Wilke, Tel. 089/3444377

Zu verk. Wonderland 40 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Might & Magic III 40 DM, Robin Hood (Mills) 40 DM, Poise Quest III 45 DM, Monkey Island II 45 DM. Tel. 069/612492

Verk. Originale Die Kathedrale, Wing C. II 65 DM, KO 5 (VGA), WC, F-18, Conqu. of Camelot je 45 DM, WC-Speech 30 DM, Starglider I Star Control, je 20 DM. Telefon 0721/621792

Schneider CPC 6128 mit Mon. und Drucker und viel Soft. für 700 DM zu verkaufen. Tel. 02594/6618 ab 18 Uhr

Tausche, verk. 3D Heli, 688 Sub, Bards Tale, Archipelagos, Buck Rogers, Castles, F-15, Kyrnyn, Cy Air Combat, Icecream, Countdown, Koschnick. Tel. 003241/627831 ab 19.30 h

Suche Tauschpartner für PC-Soft, 3.5" und 5.25" Disket. F. Postfach 38, A-4775 Taufkirchen/Prant - Austria

Eye of the Beholder, Sim Earth, Die Kathedrale, Archipelagos zu verkaufen oder tauschen, Suche F-117, Intruder, Gunship 2000, Heart of China, Wolfpack, Btl. F-29. Tel. 09312/72114

Verk. meine Spiele! Liste anfordern bei Leitgeb Michael, Lumbach 75, A-3314 Strenberg (nur innerhalb Österreich)

Biete, WC II, Sowil, Buck Rogers (dt.), Monkey Island (EGA), Monkey Island II (engl.) suche: Civilization, Spellcasting 201, Battle Isle. Tel. 08321/65344 von 18 - 19 h

Verk. PC-Originals Berlin 1948, FS Scenery, Hawa, Future Wars, Gunship 2000, Indy 3-Adv., Indy 500, Powerdrome, Wonderland, Xenon II, M. Wolls, Tel. 07256/1719 ab 18 Uhr

Tausche Terminator II gg. Indy III, verk. Eye of Horus, Thargan I je 10 DM, Ich suche noch: Indy 4, Stefan Hiermeier, Am Lindenraken 11 8452 Hirschau

AT 286/16 MHz, 40 MB, 1 MB RAM VGA-Karte, S-VGA-Mon., 3.5", Floppy, 3.5"-Floppy, Mouse, PC-Joystick, Windows 3.0, 3 Mon. Garantie, VB 1500 DM. Tel. 0203/775796

Verk. orig. Jetfighter II zu 50 DM und Space Quest II zu 45 DM. Tel. 02151/754654

Verk. Gunship 2000 für 100 DM, LHX für 50 DM. Tel. 0407328755 von 20 - 22 Uhr

Suche Storm Across Europe, Panzer Battles, Iron Fire, Action Stations, Magallaness, Blitzkrieg Ardennes, Lost Admiral, Painted u.a. Strategie-Games, zahle 40 - 60 DM. Tel. 09324/3551

Atari ST

Verk. Alan Lynx (alles Modell) ohne Modul für 100 DM, Anatol Czolizki, Tel. 02232/45406

Gelegenheit: Hunter (dt.) 55 DM, Battle Command (DA) 30 DM, zus. 80 DM. Tel. 07231/73833

ST-Orig.: Ultima V, Cadaver, The Pay off, Dunge. Master Chess, Loon, Powermover, F-15 Strike Eagle II, Lemming, Time & Magic, je zwischen 30 - 50 DM + Verp. u. Anleitung. Tel. 06144/42108

Atari ST Orig.: Elvira 50 DM, Drakken, Ultima V, 35 DM, Kuit 30 DM, zus. 130 DM. Tel. 05232/71103 ab 18 Uhr

Turkian, Rock'n Roll, Rogue Trooper, Masterblazer, Light Comod, Quest I, The Timebird, Ghost'n Goblins, Future Wars, je 20 DM, Atari ST-Originals, Tel. 05232/71103 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Indy III-Adv. (dt.) 40 DM, Monkey Island II, (dt.) 50 DM, Rodland 40 DM, alles neuw., Liste anfordern! Tel. 04351/84418 (Gerrit), alle 31 Spiele nur 40 DM (neu aber 1000 DM)

Verk. Farbm. SC-1224 für 350 DM + Orig.-Spiele Ultima V, Dragonflight, Maniac Mansion, Klax, Bards Tale, Sentinel, Interphase, Tass Times u.a., zu 15 - 40 DM. Tel. 09414/9868 ab 14 Uhr

Alan 1040 ST (1.5 Jahre alt), Farbm. SC-1224, 1 Jahr, über 60 Orig.-Spiele, Soundprg., Maus, Joystick, wegen Systemwechsel nur 1300 DM. Tel. 06271/71348

Verk. orig. Rings of Medusa, Invest Transworld, Sorcerer Lord für 55 DM, suche orig. M-1 Tank, Platoon bis 20 DM. Tel. 06758/7414

Suche Railroad Tycoon für ST (kpl. dt. mit Anl.), biete bis 45 DM. Tel. Berlin 030/194199 von 17-22 Uhr (Ph. Runge, Wiskistr 105, 1000 Berlin 37)

Suche Tauschpartner für Atari ST (aber nur zuverd.), Listen an: Tobias Nolte, Mogkstr 19, Sangerhausen O-4700, Tel. Sangerhausen 2590

Verk. Lemmings 30 DM, Popolous, Sim City 40 DM, Monkey Island 35 DM, B-Lega-M I zu 30 DM, Loom 35 DM, Suche Zak McKracken u. Maniac Mansion. Tel. 02803/1540

Verk. tausche Kick Off I u. II, Mino, Dots, Great Courts und II, Monkey Island, Kaiser, Battlehawk, Fish, Future Wars, Black Lamp u.a., Bernd Wiedemer. Tel. 07844/1839 ab 18 Uhr

Verk. für ST orig. Monkey Island, Trivial Pursuit, Kaiser, Ringside, Last Trooper, Champions, Waterskiing. Tel. 06652/1610 von 14-17 Uhr

Tausche viele Spiele, habe u. a. F-16 Falcon, Popolous, Larry II, Suche Simulations und Action-Spiele. Tel. 07485/448

GFA-Assembler 80 DM, MCC-Assembler 50 DM, Dragonflight 40 DM, North Sea Informativ gratis bei Kauf eines Programms. Tel. 06171/52367 ab 14 Uhr (Suche Cruise I Corp.)

Verk. Wonderland u. Monkey Island je 40 DM, Cadaver 30 DM, Dungeon Master 30 DM, Klaus Hubrich. Tel. 02103/51627 ab 19 Uhr

Verk. ST-Games, z.B. F-16 Falcon, Xenon II, UMS I, Invest, Quartz usw., insg. 75 Orig., only 50 % vom KP. Tel. 09363/5448 (nur Fr-Sa, So)

Verk. ST-Originals z.B. Midwinter Monkey Island, M-1 Tank, Platoon, Kick Off I und II, Emlyn-Hughes-Soccer, Great Courts II, Powermover, Invest, Kuit, March Urd usw., Tel.

Verk. Alan ST-Software, Megadrive (Orig.) Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Haerlen (Holland)

Verk. Orig. F-29, Panza Kick Boxing, Loom, kpl. dt., Dyer II, Intruder, F-15 II usw., Spiele mit dt. Anl. oder komplett dt., Preise nach VB. Tel. 08671/73731 (Kilian)

Verk. Alan 520 STM, 1 MB, Mon. SM 124, SF 314, Maus, 35 - 40 Orig.-Spiele, 50 Anwender, Infos zu dir. Spielen Angeb. an T. Schall. Tel. 06241/53279 ab 16 Uhr (VB 900 DM)

Verk. 1040 ST mit 2 Joysticks und 20 Orig.-Spiele, Kalkulation und Textverarbeitungsprogramm, Pres VB. Schreibt an: M. Oehler, Jordan 9, O-4241 Langenaustrich

Suche Tauschpartner für Alan ST-Games! Holger Häufiger, Allee 6, 4270 Dorsten 1

ST-Orig.: Lemmings 35 DM, Midwinter 30 DM, King's Quest I + II, Popolous je 25 DM, Megadrive F-15 Strike Eagle II je 40 DM. Tel. ab 18 Uhr 0228/343301

Verk. oder tauche orig. Cadaver, Railroad Tycoon (beide dt.), Suche Lemmings, Monkey Islands, Sim Earth, M. Golde, Oberer Mollenborn 11, W-6470 Bodingen

Tausche Orig.: Elvira, RA, Monkey Isl., R. of Medusa, gg. Adventures, oder verk. zu 30 - 45 DM, Dirk Papstalla, Dieckmann-Str. 15, O-2520 Rostock 25

Suche: R-Type, Xenon I, Wings of Death, Turrican, Lemmings und Thunderhawk zahle je Spiel 30 DM. Tel. 09954/1595 ab 17 Uhr

Suche Silent Service II, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe, nur februarre Originale, J. Farschitschyan, Am Hain 25, 6361 Niddatal 1, Tel. 06034/5768

Atari ST Verk. Orig.-Soft (18 SL), z.B. Jag Barbanan II, Purple Saturn Day, Falcon, Olds Nebulus, alle zu 40 DM, Letzte bei Schellkopf Gerd, Haldenstr. 56, CH-9842 Ebnet Kappel

Verk. Alan 1040 STFM, Farbm., Joy, viele Spiele, Sim City, Monkey Island, Silent Service u.a., 1 Jahr alt, 100 % o.k., Angeb. an E. Mittmann, Mühlentor 4, 2732 Rahna (jedes Angebot zählt)

Verk. Orig.-Spiele Day of Pharaoh, Days of Thunder, Time Machine, Volleyball-Simulator, u.a. zu 20 DM. Liste anfordern bei: H. Müller, Dorfstr. 1, 9852 Rann

PC-Engine

Suche Paraset Stars, Devil Crush, Jacks Chan, F1 Triple Battle, PC Kid I u. a., gute PC-E-Module, zahle gut. Tel. 08458/1375

Suche dringend für PC-Engine Devil Crush u. Spirit Fighter (CD-Rom), 100 % o.k., zahle gut. Tel. 0781/32824

Verk. Dragon Boy, Wataru, Kikkikaiti, Droprock, R-Type, SL 30 DM, Dondokodon, Young Master, Finalzone II (CD), Legion (CD), SL 60 DM. Tel. 0531/694307 (Kar Müller)

Neueste PC-Software (Orig. + PD), umständehalber günstig abzugeben. Info: Hauer Erich, Stenbauer 1-7/13/18, A-1120 Wien

Kaufe, verk., tausche alles für Mega Drive. PC-Engine, Famicom, Neo-Geo, Gamegear, Lynx, Gameboy, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche für PC-Engine: HU-Cars after Art, spaziel: ältere und seltene Spiele, zahle absolut Höchstpreise, Auch Pads und Color Booster gesucht. Tel. 09405/559

Suche Jacky Chan, Gallags, Fina-Match I, Devil Crush, Hero Tomba, Tetris, Bonks II u. a., zahle 30 bis 50 DM. Tel. 02872/7369 (Mitw ab. sonst Anrufbeantwort.)

Verk. 44 PC-E-Cards an Meistbietenden (Paraset Stars, Cadash, Devil Crush, Gunhed PC Kid I + II, Aero Blasters, Neutopia II, Ninja Sprit etc.). Tel. 069/598784 (Tom) ab 17 Uhr

Verk. PC-Engine (RGB) + 2 Joypads + 4-Player-Adapter, 8 Games, z.B. Devil Crush, Gunhed, Puznic, Tiger Heli usw., Preis 600 DM VB. Tel. 04944/5184 (Frank)

Devil Crash, Bombberman, Final Match, Spriggan (CD-Rom) zu verk., Suche Hellra (CD), 941 (S-Ram), Aldynes (3fx), verk. auch für MD + SF. Tel. 0214/503965

PC-Engine mit 5-Player-Adapter, XE-1, 26 Cards (z.B. Danus Pils, R-Type, Klax, Ninja Spirit, Tiger Heli, Be Ball, Sokoban, PC-Kid usw.) zu verkaufen, VHB 590 DM. Tel. 06223/1000

Verk. PC-Engine (RGB) 6 Spiele und ein Extra-Joystick für VHB 450 DM, auch Tausch gg. Super NES oder Mega Drive + Spiele mg., alles 100 % o.k., Tel. 06395/7205

Tausche PC-E (RGB), 10 Cards, Player-Adapter, 2 Pads gg. SFC + 1 Game oder Lynx II + 6 Games od. GB + 10 Games od. verkaufe für 700 DM, Tausche MD-Games, z.B. Sonic, Mickey, Suche Musha. Tel. (031) 08237/11113

Suche für PC-Engine: Devil Crush, Bombberman, Paraset Stars, Gunhead, 1841 (SG) PC-Kid I, evtl. Tausch gg. MD, PC-E, SF-Module, Thomas, Tel. 0932/27431

Master System

Spiele zum halben Preis! Ghosthouse, Ghostbusters, Dynamite Dux, Fantasy Star, Slaps-hot Acefates. Tel. 05542/8716 ab 18 Uhr

Verk. Master System + 5 Top-Games + Arcade Power-Stick, 360 DM VB. Tel. 07574/2978 ab 18 Uhr

Verkauf! 10 Master-System-Spiele für je 50 DM VB. Tel. 07041/42288

Verk. SMS + 2 Joypads + Ultima + R-Type + Battle Oil Run + Chopflier wegen Systemwechsel, Preis VHB, Angeb. an: Thomas Kohler, Schloßberg 36, O-2425 Klütz

Suche Altered Beast, Golden Axe, Psycho World, Mickey Mouse, Golden Axe, Warrior, Double Dragon, Wonderboy III, Sinder, Tel. 0451/605555 (Markus)

Verk. Mastersystem und über 20 Games z.B. Fantasy Star, Galvalius, Y'S, Ultima V, Spellcaster, Wonderboy II + III, u. v. m. für 40 - 100 DM. Tel. 089/3454048

Suche Ultima IV, Popolous, Sonic, The Hedgehog für SMS, Tausche oder kaufe s.e. Habe Golden Axe, Warrior, R-Type, Wonderboy II, California Games, Altered Beast. Tel. 08158/2890

Verk. ein 3/4 Jahr altes Mastersystem + 2 Joypads u. 2 angeb. Spielen (Hang on, Labyrinth) u. 5 Spiele: Wonderboy I, II, Golden Axe, Shinobi, Altered Beast, Top-Zustand. Tel. 09947/1576

Verk. Master-System + 5 Spiele und Light Pen für 300 DM oder tausche gg. PC-Engine-Spiele (RGB). Tel. 06128/48321 (Erik)

Mega Drive

Okay ihr habt's ja sowieso wenn keiner mehr mit mir Module tauscht, trage ich meine MD jetzt in die Küche und benutze sie als Toaster. Trolol an: 05021/13259

Verk. Mega Drive-Spiele Dick Tracy, Super Hang On, Altered Beast zu je 60 sFr (70 DM) Lieferung nur per NL, Vorkasse, Schweiz 034/455769, Deutschland 0041/34455769

Suche Module für Sega Mega Drive und Arcade-Powerstick. Anschreiben an: Kober Stefan, Auen 82, A-4552 Warberg, K/rms, Österreich

Out Run (Jap.) 40 DM, Alien Storm (dt.) 60 DM, Alien Battle 20 DM, alle zu 100 DM, Anatol Czolizki, Tel. 02232/45406

Verk. Shining Drakes 90 DM, Quackshot 60 DM, Sonic 60 DM, Mickey Mouse 60 DM, und Amiga-Orig. Switch Blade II 25 DM, Cruise für Carps 25 DM. Tel. 04131/5151

Verk. oder tausche Mega-Drive-Module Quack Shot und Out Run für PC-Mouse, ichi Micht & Magic I. Suche für MD M-sha, Gynoug, Devil Crash, Mickey M. Tel. 02823/6122 (Björn)

Tausche oder verk. World Soccer Uhmia IV, Vigilante, Miraculous Warriors, Dead Angel, Budokan. Suche Golden Axe Immortal Roadraht, Barenucke, Wonderboy 5. Tel. 06583/340

Super Famicom, Mega-Drive, Neo-Geo usw. gesucht + Spiele, auch Verkauf; suche gut geb. CD-ROM für Mega Drive u. Software. K. Rosenhahn, Tel. 02154/40056

Verk., tausche Gynoug, Gaiares, Magical Hat, Budokan, Twin Hawk, Golden Axe, Alien Storm u. a., suche Quakshot Speedball II. Tel. 09180/2915 abends bis 23 Uhr (Jörg)

Joypad 25 DM, Netzeil 15 DM, RGB-Kabel 15 DM, Gehäuse 45 DM, Neo-Geo-Joypad 89 DM, Suche Mega-Drive-Platinen und def. MD. Ludwig, Hüttenstr. 51, C-0420 Halle, Tel. 003746/41052

Atomic Rob., Hard-Driving, James Pond Golf S.M. GP., Wonderboy, Magical Hat, Darna Street Smart, Sword of Soden u. a. zu tauschen. Ludwig, Hüttenstr. 51, C-0420 Halle

Verk. Mega-Drive (PAL-Import) mit 2 Spielen, Joypad, RGB-Kabel, für 269 DM, 100 % i.O., Tel. 02238/50777

Verk. Rambo III, EA Icehockey, Out Run, Shadow Dancer, 30-60 DM je Spiel, suche Devil Crash auch Tausch. Tel. 04944/5184 (Frank)

MD Budokan (US) 60 DM, Gynoug 55 DM, Main Ground 39 DM, Crack Down 39 DM, Wonderboy II: 29 DM, E-Swat 25 DM, PC-E Columns 45 DM, Download 35 DM. Tel. 05069/2622 nur Sa/So

Tausche, verk. brandneue MD Games EA-Shining Drakes, Streets of Rage, sowie SS: Uhmia IV, Won Boy II u. a., Game Gear Dinald D., Aesfe, Tel. 09378/501 (Raimund ver.)

Habe nun Thunderforce III und Sonic, suche nur Aesfe, EA Eishockey, Shining in the Darkness oder Long Raiser. Habe außerdem Game Gear, G-Log, gg. Out-Runner-Sonic. Tel. 07436/786

Kauf und Verkauf von MD-Spielen. Verk. Junction, Crack Down, Ishido ab 40 DM, Suche Sonic Fantasia, Speedball, Quakshot zahle bis 50 DM. Tel. 08064/1007 (Markus)

Verk. MD (RGB) und GG + 4 Spiele, 100 % o.k., alles 2 Mon. alt. für 800 DM VB. Tel. 07667/1051 ab 15 Uhr

Verk. Sega Mega Drive mit Garantie und Module + Extra Joypad, verk. Game Gear 2.1 Spiel mit Garantie. Tel. 0431/641670

Verk. für MD Master-System-Adaptor + Goldvelus oder tausche beides gg. Phantasy Star II, tausche für NES Fxanadu, suche Maniac Mansion, Behnert Igou, Scheibenbergstr. 3, C-0306 Elterdahl

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine, Super Famicom, Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Verk. 9 MD-Spiele (Sonic, Rambo 3, Moonwalker etc.), zu je 80 DM. Tel. 07041/42288

Verk., tausche Castle of Illusion 60 DM, S. Shinobi 60 DM, Alex Kidd 45 DM, Phelios 30 DM, jap., suche Magical Hat, Wonderboy, Ill. Tel. 05702/7840 (Jörg)

Verk. Golden Axe (ohne Anl.), Alex Kidd, Golden Axe II, Ghouls'n Ghosts, Abrams Battle Tank, F-22 Interceptor 688 Attack Bus, Preise 50, 50, 80, 80, 90, 80, 90 DM. Tel. 0641/32813 (Anthur)

Verk. John Madden Football, 45 DM, Might & Magic 70 DM. Kaufe und verk. auch Spiele für CD-ROM, suche Sonic und Castle of Illusion. Tel. 0631/16359 (Alex)

Kaufe, verk., tausche alles für Mega Drive, PC-Engine, Famicom, Neo-Geo, Game Card, Lynx, Gameboy. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 099.1403732

Verk. Mega Drive-Games im Top-Zustand, habe fast alle neuen Hits. Tel. 0711/7970447 (Gaby) ab 19 Uhr

Tausche Mega Drive-Games, habe M. Hat, XDR Castle of Hill, Hellraisers, Dick Tracy, Golden Axe, Quackshot, suche Mercs, Devil Crash u.a., Tel. 07251/5473 ab 18 Uhr, verkaufe auch

Tausche Mega Drive und Super Famicom-Spiele, wie z.B. Final Fight, In a Squared, Dragon III, MD-Sonic, Devil Crash, EA usw., suche Ghouls'n Ghosts u.a., Tel. 08395/7205

Suche Module + Konsole für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine, Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431-641670

Tausche Gameboy + Northstar, Bubble Ghost, Tetriss, Ninja-Adventure, Mickey Mouse, Mr. Chin's, gg. mindestens 5 MD-Module, z. B. Mickey I und II, Sonic usw., Tel. 040/6012176 (Julian)

Top-MD-Module zu verkaufen: Starlight 90 DM, Gynoug 50 DM, PS III 90 DM, Shining in the Dark 90 DM, Thunder F III 70 DM, PGA 70 DM. Tel. 0431/335640

Verk. Mega Drive + 9 Top-Spiele, z. B. Shinobi, Hellfire, Gynoug, Slinder, Ghouls'n Ghosts, Darius II, Thunderforce II, Fatal Lab, Mystic Defender, leider ohne Joypad, VB 750 DM. Tel. 07136/4934

Verk. oder tausche Herzog II, World Cup Italia 90, Quakshot, alle dt., Tel. 05376/1222

M-D-Module (nur Tausch), habe z.B. James Pond 2, Klax, Might + Magic, Phant Star II, Cyberball, Aeroblasters, suche J. Madden, Devil Crash, Ishido u. a., Tel. 02331/330890 (Thor)

Verk. 17 MD-Spiele günstig. Liste anfordern unter Tel. 07141/81450 ab 18 Uhr (nach Oliver fragen)

Verk. Hellfire (jap.) 50 DM, Ph. Star II 80 DM + 5 DM NN-Gebühren, suche Immortal, F-22, auch C64, sehr billig zu verk., Tel. 089/7003445 (Philipp)

Verk., tausche, kaufe Spiele für MD, GG, SF bzw. S-NES und Lynx, suche SF Final Fight, Formation Soccer, Verk., Lynx Spiele: Electro-cop, Gates. Tel. 06071/44448 (Karsten)

Kaufe, tausche MD, S. Famicom, GB-Spiele, tausche MD (jap.), RGB + Scart, 2 Games, Pad, Netzeil + 40 DM gg. dt. MD mit 1 Game, suche Game Gear, TV-Tuner T. 08020/894 (Fabian)

Verk., tausche, kaufe Megadrive-Module: Golden Axe II, Quackshot, Aesfe, Th. Force II, Mercs, EA-Hockey Aeroblasters u. v. m., Rudi, rich an! Österreich, Tel. 03182/8250

Tausche Master-System mit 9 Spielen, z.B. Spellcaster, Vigilante, Teddy Boy Spy vs Spy, Transbol, Ghost House, Bank Panic usw., gg. Mega Drive + 3 Spiele. Tel. 05376/271

Verk., tausche, kaufe SMD-Games, z.B. Altered Beast, Alex Kidd, James Pond, suche M. M. II, Quackshot, Super Hang-on, Super M. GP., Out Run, EA-Hockey, E-Swat. Tel. 0551/58267 (Arn)

Suche Tauschpartner für Super Famicom + Mega Drive, habe z.B. Super Arwoll, M. M. Musha, Alteste, Altered Beast, Dynamite Duke, Tel. 09193/5865 (Konrad Schöng)

Verk. Gynoug, Super Shinobi, Moonwalker, Ghouls'n Ghosts, Rambo III, Super Thunder Blade, Columns, Phantasy Star II, Preise von 40 - 60 DM. Tel. 02151/796681

Verk. MD (jap., PAL, 100 % o.k.), 6 Mon. alt. kpl. und mit Sonic (dt.) für 250 DM. Matthias Stedter, Tel. 0941/47543, bitte nur nachmittags

Kaufe Mega Drive, Famicom, Neo Geo-Games, verk. auch, nur 100 % o.k., Klaus Rosenhahn, Tel. 02154/40096, wochentags ab 18 Uhr

Suche dringend Super Famicom + Neo Geo, kaufe Konsolen, Spiele, kaufe auch Game Gear, Gameboy, tausche, verkaufe auch. Phone me fast. Tel. 0201/309696 (Dennis)

Suche dringend Neo Geo, Mega Drive und Gameboy, suche kpl. Geräte, suche aber auch Spiele einzeln; suche auch Yamma-Platinen und Amiga. Tel. 0201/309696

Verk. und tausche MD-Spiele, verk. Altered Beast 25 DM, Fatal Labyrinth 45 DM, EA-Hockey und Rev. of Shinobi 80 DM etc., meldet Euch bei Karsten, Tel. 05021/4220

Verk. Game Gear mit Shinobi, Mickey Mouse, Golden Axe, Columns für 400 DM, alle Spiele mit Anl. 2 Mon. alt. Nicolai Scherbinski, Tel. 0221/

Suche die dt. Version von Sonic, tausche sie gg. die jap. Vers., Adresse Alexander Skwar, Staubenthafter Höhe 53, 5600 Wuppertal 21, Tel. 02428/4740 (Hanz-Gerd)

Verk. Mega Drive-Module, Twin Hawk, Super Thunder Blade je 60 DM, Tel. 05361/48159

Tausche MD-Games, wie z.B. Quakshot, Steel of Rage, EA-Hockey, Turman, Midnight R., Darius II, Zany Golf, PGA (weder mal) etc., Tel. 02428/4740 (Hanz-Gerd)

Verk. Mega-Drive (RGB + PAL), 8 Topgames und 3 in 1 Power-Stick, Pres VB. Tel. 02773/6969

Verk. Sega Mega Drive mit Garantie: Converter, Extra-Joystick, 20 Mod., je (Sonic, Mickey Mouse I + II, Gain Ground etc.), verk. auch Sega Master. Tel. 0431/64170

Verk. Mega Drive neuwertig + Midnight Resistance, 18-Zustand, für 300 DM mit Orig.-Verpackung, Tel. 07162/21967 (fragt nach Daniel) nach 18 Uhr

Verk. Mega Drive (3 Mon.) und 3 Spiele (M. M. Alex Kidd, Altered Beast) für VB 550 DM. Tel. 08251/7250

S-Shinobi, Marvel Land, je 45 DM, Game Gear Nod, Castle of Ill., versch. Game-Boy-Module, je 25 DM, Markus Riel, Kehrestr. 5, 81122 Bad-Koburg, Tel. 08845/9547

(Ver)kaufe, tausche Mega-Drive und Game-Gear-Module. Tel. 0820/1737 (Ben, verfang)

Tausche, S. Famicom u. Mega-Drive, suche Alien Storm, E. D. F. Fantasy V, Paperboy II, S. Chinese Radden, Castlevania, tausche n.r. neue Games. Tel. 05341/392144 (Michael)

Kaufe verk. tausche Mega-Drive S. Famicom und Game-Boy-Module. Tel. 05121/34382 ab 18 Uhr

Verk., tausche MD-Games, Devil-Crush, 70 DM, Alien Storm 65 DM, E-Swat 30 DM, Ghost-Boys 35 DM, James Pond 55 DM, Klax 45 DM usw., M. Massucca, 5800 Hagen, Tel. 02331/587349

Verk. Pull'n Push, G-Log, je 25 DM oder tausche gg. Baseball II, Sonic für GG, suche RGB-Kabel für Sega Mega, Tel. 030/3825871

Verk. Europ. MD mit 4 Super Spielen, für nur 350 DM, sowie einen Gameboy mit 3 Spielen für 299 DM, a. ias nw. und lehrerfr. Tel. 0261/52821 Thomas

Tausche folgende MD-Module, PGA Golf, EA-Hockey, Truxton, Hang On, Phelios, Jewel Master, Gynoug, Dangerous Seed, Wonderboy. Tel. 030/3655671

Game Boy

Kaufe GB-Module (20 - 30 DM), auch in großen Mengen, Kauf/Tausch von SF-Modulen. Tel. 05108/5636

"Game Boy" Suche Module aller Art, z. B. Final Fantasy I + II, Turles II, Game Boy Wars, Teil/Gamer! mgl. günstig, eventuell auch Tausch, Tel. 06101/85829

Suche GB, zahle bis 70 DM, sowie GB-Spiele (Al. Star, World Cup, SML usw.) bis 25 DM. Tel. 02101/506218 (Essen)

Verk. GB-Spiele: Choplifter II und Duck Tales für je 45 DM, Solarislinker, Kwik und Golf für je 30 DM, J. Schmidt, Schweiner Str. 41, C-8010 Dresden

Verk. GB mit Akku-Set, Lupe und Super Mario Land, NP 300 DM, jetzt nur 240 DM, guter Zustand. Anfragen: Tel. 06181/573079 (nur Mittwochs und Donnerstags, Roland)

Verk. GB mit 10 Spielen, z.B. Duck Tales, Gargoyles Quest, Super Mario Land, sowie Lupe und Licht für 450 DM, Klaus Fährnrich, O-4370 Köthen, Bomburger Str. 34

Verk. Spiele, Preis je 35 DM, Game Boy Go!, Tennis, Tetris, Super Mario Land, Alleyway, alle in Super-Zustand. Tel. A-043/07752/65504

Verk. GB kpl. + Tasche, Super Mario Land, Final Fantasy Legend 1 + 2, Sword of Hope, Shanghai, R-Type 2, nur kpl. für FF 350 DM. Tel. 06105/22256 (Hoiger)

Verk. Gameboy mit Tetris, Klopfrührer, Dialogkabel (orig. verp.), per NN für 100 DM, Florian Regenbrecht, Kirchhofstr. 118, 7319 Dettingen, Tel. 0702/164595

Kaufe Gameboy + Zubehör für 75 DM, suche Spiele für 20 DM. Tel. 06552/7307

Biete Gameboy + 18 Games (NP 1200 DM) + Gamegirl, auch einzeln, für 500 DM o. Tausch gg. Megadrive o. NES mit SMD 3 oder Gamegear + Sonic + Akku, Jan Löwenau, Amisfreiheld 4, W-2833 Harpstedt

Suche GB-Zubehör (Game-Light + Magier) und Spiele wie z. B. Game Boy Wars, Tetris, Parodius, Powermision, Rockman, F1-Spirit, F1-Race u. a., Tel. 0841/32201

Verk. GB-Spiele Double Dr. II, Parodius Dynablast für 49 DM, Batman, Boom-A-Go, Sky or Die, F-1 Spirit, Flappy 45 DM, Dr. Mario, Garg. Quest, Kwik 30 DM, SML, Alleyway 35 DM u. a., Tel. 06101/86829

Verk. orig. Gameboy-Spiele zwischen 30 + 40 DM, z. B. Final Fantasy Quest, Tetris, Castlevania Adventure, Fortress of Fear, World Cup, evtl. auch Tausch. Tel. 07193/6933

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte

sowie

Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.

- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.

- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)



Verk. Gameboy für 100 DM und 7 Spiele für je 20 DM. Gameboy und Spiele sind erst einen Monat alt. Tel. 07154/24776, bitte nach 18 Uhr anrufen, fragt nach Simon

Tausche SMD Spiele Castle of Jil, Altered Beast, Gain Ground, World Cup u. a. gg. Game Gear-Spiele. Michael. Tel. 02206/768 ab 18 h

Verk. Game Boy + Accu + 3 Spiele (Turtles, Tetris, Castlevania) für 160 DM (NP 355 DM) plus NN. Tel. 06190/2303

Verk. Game Boy mit 8 Games, Super Mario Land, Garg. Quest, T.M.H.T. u. a., orig. verp. für nur 298 DM. NP ca. 550 DM, alles 100% o.k., Tel. 04182/8347 (Christ. Skibbe)

Suche GB-Spiele Parodius, Batman, Tennis, Castlevania und Dr. Mario. Tel. 04708/505

Verk. Gameboy mit 3 Super-Spielen Super Mario Land, Parodius, Tetris, alles nur 6-7 Monate alt, mit 6 Nintendo-Club-Heften. Tel. 06581/4081

Verk. Turtles für 50 DM, Preis VB, evtl. Tausch gg. Dr. Mario, suche dngend Hudson Hawk, zahle 50 DM VB. Tel. 06231/2597

Verk. GB Tetris, Tetris, Mario, L. Probotector Castlevania II, Game Light, für 270 DM. Schmidt Matthias, Jägerstr. 5, 8451 Ebermannsdorf

Suche günstig Game Boy-Spiele, bitte mit Angebot und Preisen an: Philipp Schuricht, Wirtschaftsweg 8, Q-9029 Dresden

Verk. Gameboy-Spiele, habe fast alle neuen Hits, in gutem Zustand. Tel. 0711/7970447 (Gaby) ab 18 Uhr, 1 Monat alter Gameboy für 110 DM

Verk. Gameboy + 5 Spiele + Netze (250 DM), Lynx + 3 Spiele, Netze (200 DM), Mega-Drive + 7 Spiele, Joypad, Japan-Adapter (550 DM). Tel. 09289/1351

Verk. Spielpaket mit 5 Spielen (SML, Batman, Tetris, F. of Fear, Heiankyo Alien), für 110 DM (NP 280 DM). Tel. 030/3626835 (verl. Flo)

Verk. GB + Tetris, Tetris, S.M. Land, Fortress of Fear, Amazing Spider-Man, Blades of Steel für nur 190 DM. Tel. 02131/77242 (Holger nach 18 Uhr)

Verk. Godzilla für Gameboy, habe noch andere Spiele (z.B. Fortress of Fear), bitte erst ab 18 Uhr anrufen. Tel. 030/3022505

Gamepower! Der Club für Gameboy- und Gamegear-Spieler! Wir verkaufen regelmäßig Spiele Informationskostenlos. Tel. 030/3022505

Verk. Ninja Adv., Gargoyles Quest, S. Mario, Pinball, Bura Fighter, Fort of Fear, Balloon Kid, jedes Spiel zu 30 DM. Tel. 04633/1000 (fragt nach Heiko)

Verk. Castlevania, Super Mario, Bura Fighter, Chessmaster, Gargoyles Quest, jeweils 30 DM. F. F. Legend + dt. Anl. zu 45 DM. Tel. 04633/247 (fragt nach Marko)

Dr. Mario 40 DM und Duck Tales für 50 DM VB zu verk., Verp. 100% o.k. wie neu. D. Schwanzer Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Verk. GB mit Licht, Lupe, Kopfhörer, Dialogkabel, Tetris, Super Mario Land, 100% o.k., Preis 140 DM. Tel. 06232/43681 Torsten (6 Mon. alt, Top Zustand)

Tausche, Nemesis, Bura Fighter, Lock'n Chase, Bubble Bobble, Gargoyles Quest, gegen Finale F., Mickey's Dangerous Chase, Grem-lins, Godzilla, Bards Tale, Simpsons o. a., Tel. 02173/58717 (Sietan)

Verk. für GB Bura Fighter + Nobunagas Ambition je 40 DM, suche Verpackungen von Gameboy-Spielen, zahle gul. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel. 05832/2312

Verk., tausche Garg. Quest, suche F. F. L. 1 + 2 für 40 DM pro Spiel, und Sol. Club, für 30 DM. Verk. tausche SMS und/oder Games (Ultima IV, R-Type, Won III). Tel. 0561/24365

Verk. GB-Module (World Cup, Paper Boy, Spiderman, Solarisraker, Tennis) zu je 30 DM. Tel. 0971/2248 (Oliver)

Verk. für GB Pinball 35 DM, Super M. Land 25 DM, Bad'n Rad 35 DM, Go! 25 DM, F1-Race 40 DM, Florian beuchert, 8132 Tutzing, Kreuzackerstr. 12, Tel. 08158/8350

Ich verk. einen GB mit 4 Spielen für VB 250 DM, verk. auch noch Amiga-Spiele Peter Grang-Str. 17, 8042 Oberschleißheim, Tel. 089/3154227

Suche günstige Gameboy-Module! Bitte melden bei: Tel. 02271/54821 (Sarah)

*** GB *** Verk. o. tausche GB-Spiele Rescue of Princess, Blöbette und Fortress of Fear gegen Duck Tales, Tail Gator, Solomons Club, Godzilla o. a. Tel. 06142/59612

Suche Game-Boy-Module, zahle zw. 20 und 30 DM. Angeb. mit Preisvorstellungen an Wolfgang Heinlein, Mühlanger 4, 8623 Staßfurt

Verk. GB (100% o.k.) mit 8 Spielen, Game-Light, Tragetasche, VB 500 DM, NP ca. 840 DM. Tel. 0221/554231 (oder tausche gg. Game Gear mit mindestens 4 Spielen)

Tausche GB-Spiele: Dr. Mario, Turtles, WWF, Superstars, F-1 Spirit, Import, suche: Mega Man, Parodius, Tumbler, Roger Rabbit, Ralph Klärner, Südung 45, 8501 Eckental

Tausche die Module Deadheat, Scramble, SML Chase HQ, Tennis und Spiderman gg. Nemesis, Parodius oder Probotector. Tel. 0571/70865 (verl. Christoph)

Verk. GB + 22 Module (auch einzeln), z. B. Batman, Punisher, Balloon Kid, Duck Tales, Bura Fighter, SML usw., Preis VB, such. NES-Games. Tel. 030/3933574 oder 3913845 (nach David fragen)

Verk. 7 Gameboy-Spiele zu je 15 DM, 1 MD (Super Thunder) zu 30 DM. Michael Rösch, Tel. 069/968508 (nach Micht fragen)

Verk. für GB Light-Boy 30 DM, Blocka 30 DM und Parodius 35 DM, oder zus. für 85 DM Thomas Göhler, Graf-Luckner-Weg 5, 2153 Neu Wulstorf

Verk. GB mit 7 Spielen (F1-Race, Alleyway, Pinball, Motocross, Maniacs, Gargoyles Quest, Nintendo World Cup, Tetris), Dialogkabel, Kopfhörer, für 450 DM. Tel. 06691/6914

Verkaufe Game Boy! Game Boy + GameLight + Tragetasche + 4 Spiele (Tetris, Parodius, Kwik, Super M. Land), Preis 305 DM. Tel. 06634/8219 (Suche Mega Drive)

Verk. Gameboy mit 4 Spielen (Tetris, Nemesis, Batman, Turtles), alles orig. verp. mit Garantie 2 Wochen alt, 200 DM. Martin Schmitt, Reibergsrl 2, 8391 Böchlberg

Suche Parodius, Nemesis 2, GB-Wars, Solomon's Club, Castlevania II (25 DM), Gargoyles Quest, Batman, F-1 Spirit, SML, Tennis, Dynablasters und Neues und Gutes. Tel. 02382/85004 (Rene)

Verk. The Amazing Spiderman und Fortress of Fear für je 35 DM. Tel. 089/1237459 (beide Spiele mit Anl.)

Verk. folgende Module: Gargoyles Quest, Solar Striker, Dr. Mario, Fortress of Fear, zu billigsten Preisen. Tel. 0611/25546 (Andy)

Habe TMNT, Gargoyles Quest, Dynablasters, Deathbeat Scram, suche Mega Man I oder II, Castlevania II, Final F II und fast alles andere. Tel. A-04242/436724 Amo. ab 14 Uhr, nur Tausch

Ha!! Ich kaufe Final F. Legend oder Final F. Legend I, für 25 DM bis 30 DM. Ruit an unter Tel. 07429/786 (Bernd)

Verk. Gameboy mit 5 Spielen für 300 DM oder tausche gg. C-64 II mit Floppy 1541, Tel. 02173/52835

Verk. GB mit vielen Spielen (billig) oder tausche gg. Mega Drive-Games Jörg Stein, 8729 Hofheim, Hauptstr. 3, Tel. 09523/6264

NES

Verk. NES mit Mega Man II und Super Mario Land I für 150 DM, 1 halbes Jahr alt, kaum benutzt vollfunktionsfähig. Tel. 0511/469292

Verk. NES mit 11 Superspielen, z. B. Snake, Rattle'n Roll, Track & Field, Super Mario Bros II, Preis VB. Tel. 08531/14984 ab 14 Uhr, Jörg Neimcke

Verk. Games für NES: Turtles II, Simpsons, Top Gun, Double Dragon, S. Mario III, Gramins II, Batman, je 49 DM, alles neuw., Photo Gun III zu 30 DM. Tel. CH-0041/17411250

GREENPEACE

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt.

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt _____

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PG GiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

200019

Die Antarktis wird ein Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen draußen bleiben.

Verk Games für NES: Turtles II, Simpsons, Super Mario III, je 49 DM, Light-Pistole mit Game Wild Gunman 50 DM, Kassette mit 4 Spielen 80 DM. Telefon CH-0041/7411250 ab 18 Uhr

Verk oder tausche 7 gut erhaltene Spiele, wie z. B. Battle of Olympus Boy und his Blob, Faganadu usw., Tel. 09332/9791 ab 17 Uhr

Verk. Game-Boy und NES-Spiele. Liste gg. 1 DM RP. boy, Sascha Peter, Hauptstr. 35, W-7570 Baden-Baden

Verk. NES mit 9 Super-Spielen zum Superpreis von 400 DM. Verk., tausche auch Mega Drive-Spiele. Tel. 0621/894505 (Martin)

Suche Tauschpartner für SEGA + Nintendo-Telespiele, habe z. B. Alex Kidd 1-4, Power Strike R-Type, Golf, Baseball. Tel. 09193/5865 (Konrad Wöhring) nur abends

Suche Famicom, 100% o.k., zu verkaufen! Mit US-Adapter und 6 Topspielen wie Castlevania, Final F usw., auch Tausch gg. Neo Geo. Tel. 04421/41815

Suche Famicom + 2 Spiele (Populous, Super Mario World), S.-NES-Adapter, zu verk., nur kpl., verk. S.-NES (ungeöffnet) für 500 DM. Tel. 06071/44448 (Karsten)

Ka./le, tausche und verk. Module für das Super Famicom bzw. Super-NES. Tel. 02564/31046 (Thomas Warler, Ottensteiner Str. 10, 4426 Vreden)

Verk. (halber NP) oder tausche NES-Spiele. Probotector, Pinbot, S.T. Service. Tel. 0511/6497198 ab 17 Uhr (Fried)

Verk. NES + 1 Joypad, 8 Spiele, wie W. Cup, D. Dragon 1, B. Bobble, Tetris, Gauntlet, Climber, M. Man u. S. Quest. Tel. 07072/5914 (VW 500 DM)

Stopp! Habe folgendes zum Verk., Faganadu, Goonies II, Silent Service und Super Strike Vball, alle Spiele 60 DM VB. R. Kauz. Tel. 0711/292161 von 18.30 bis 20 Uhr

Verk. oder tausche Zelda I und Rad Racer (3D), suche Probotector und Mario II. Preis VB. Tel. 06678/16648 (Christian)

Verk. NES mit 5 tollen Spielen, z. B. Zelda II, D. Dragon I, Faganadu, alles 100% o.k., für 375 DM VBH. Tel. 05495/1257 (Christoph), suche Mega Drive mit Spielen

Verk. Nintendo mit SMB I + II, Turtles I und II, Blades of Steel, Double Dribble, Probotector, Mega Man I, Star Wars, NP ca. 1000 DM, verk. für 650 DM. Tel. 069/576808 (Patrick)

Tausche The Simpsons (NES, neu) gg. Probotector o. Trop. G., do. Erweit. Gerolsdamerstr. 35, 5531 Hahnenklee-Essingen

Schwarz! Verk. Super Famicom mit 2 Games (Super Mario, Final Fight) für 500 DM, verk. 5 weitere Games (Mystica, Ninja, Area 88 usw.). Tel. 0617/112381 (Roger)

Suche Super Famicom (Pal), zahle gut. Tel. 06124/2429 (Daniel verlangen)

Verk. superstarke und gut erhaltene NES + Joystick N15 + 26 Super-Spiele und Game-Boy. Preis VBH, auch einzeln. Tel. 06151/52267 (Iragi nach Jan)

Tausche NES-Spiele (z. B. Mega Man II) und Game Boy-Spiele (z. B. Rockman-World). Tel. 05381/5711 ab 14 Uhr, Iragi nach Dominic

Super Famicom

Verk., kaufe und tausche Super Famicom-Spiele, habe z. B. Super A. Island, Turtles u. a., suche nur brandneue Spiele, wie z. B. RoboCop III u. a., Tel. 09179/5445 (ich bin nur von 18-19 Uhr daheim)

Verk. Neo Geo, Famicom, Game Gear, Lynx, Super Nintendo. Tel. 02872/7376 (Thorsten) ab 20.30 Uhr, CDTV + 2. LW + 5 CDs für 1300 DM

Verk., kaufe, tausche Module für Super Famicom, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo, Gameboy, auch Grundgeräte, alles zu fairen Preisen. Tel. 05161/8313 Achm (nur intakte Ware)

Verk., kaufe und tausche Super Famicom-Spiele, habe z. B. Super A. Island, Turtles u. a., suche nur brandneue Spiele, wie z. B. RoboCop III u. a., Tel. 09179/5445 (ich bin nur von 18-19 Uhr daheim)

Kontakte

Fantasy-Fans im Raum Ravensburg! Wir suchen für ein prof. Rollenspiel einen Storyschreiber und Notetracker-Experten. Olaf Gröner, Tel. 0751/21841 (Amiga)

Will C84-Club gründen, stehet beherzungen da! Meinet Euch so bald wie möglich bei Jörn Puhlmann, 1000 Berlin 31, Tel. 030/8916107

Amiga & PC-Anfänger für Erfahrung- und Programmaustausch gesucht. Sendet Eure Linsen bzw. fordert meine an. Schreibt an PF 142, A-1140 Wien

Suche Tauschpartner für Amiga! Österreich besonders erwünscht! Manuel Esterer-Schabus, Ralsbühnerstr. 17, A-5020 Salzburg

Verk. Präzenträ-Computer mit Monochrom-Monitor, Tastatur + GW-Basic 3.2, MS-DOS 3.3 mit HB, Preis 400 DM (NP 1200 DM). Tel. 06131/474992 nach 19 Uhr (bei Gregor)

Diverses

Verk. GB mit 3 Spielen für 160 DM und hochklassige Game-Gear-Module ab 40 DM. Tel. 07621/10355 (Manuel)

Suche F-Zero für Super Famicom/NES, zahle gut. Tel. 02773/6959

Verschenke PC-Engine + 3 Spiele, wenn einer meinen orig. Nintendo-Spielautomat Donkey Kong (Tischgröße) für 600 DM verkauft. Tel. 07732/54518

Verk. Wizard and Warriors, Ghost'n Goblins, Castlevania, Alpha Mission, Fester Quest, Swords and Serpents für je 40 sFr Tobias Güpfert, Hubstr. 11, CH-9500 Wil

Atari Lynx + California-Games um 179 DM, suche Neo Geo-Module, suche Game Gear-Spiele. Verkäufe, tausche, Module fürs Mega Drive. Tel. 04307/752/65504

Suche Lynx-Oldies Blue Light, Gates of Z., Chips Chall., Road Ball, Stun Run zu je 20 DM, suche S. Famicom Tennis 50 DM, PC E Bombman 80 DM, habe MD Atomic Kid, Wordenboy. Tel. 0241/520710

Beste Laser-Disc Game-System, Pioneer CLD-1500 + Interface, Sieverssoftware, Dragons Lair, Thayers Quest, für Amiga, Nur 999 DM, NP 1380 DM. Tel. 0337447/3112 (Sebastian)

Verk. SMS + 2 Joy pads (100% o.k.), Preis VB, Spiele für 20 - 50 DM pro Spiel (Aerial Ass., Cyber Shin), usw. Plagemann Seehäuser Weg 88 O-3230 Oschersleben

Suche Orig.-Spiele für Amiga, Tel. 06652/2477, und Orig.-Games für ST, Tel. 06652/2321 (14-17 Uhr jeweils)

Verk. NES-Spiele, RC pro Am, Protoector Ice Hockey u. a., verk. S. Game Master-Spiele Fantasy Star, R-Type, Volleyball u. a., ab 40 DM. Tel. 02675/1038 ab 20 Uhr

Kaufe (tausche), verk. Game Gear-Spiele, kaufe ganze Bestände, suche Super F., suche auch Wide- und Master Gear, suche alle sowie neue Games. Tel. 08251/3217

Verk. Game Gear mit 2 Spielen zu 250 DM oder tausche gg. Game Boy mit 8 Spielen oder gg. Mega-Drive-Spiele. Tel. 02256/1319

Verk. wg. Systemwechsel für Amiga/Atari usw. neuerdings Edel-Joystick (sehr exakt, robust) von Gravis, s. Amiga Joker 1/90, NP zur Zeit 90 DM, für nur 40 DM. Tel. 07154/22288

Verk. Konsole zum Anschluß von Automaten-Playern an Gränmonitor zu 490 DM, sowie neue und ältere Platinen (z. B. Harris, Parodius, R-Type, Shinobi) etc. Tel. 0214/503965

Tausche C-128 D + 450 Disks, Manix-Joystick, 3 Disketten + Floppy + viele Orig.-Spiele, gg. A 500 + Mouse. Tel. 05713/95599 (nach Timmy fragen, danke im voraus)

Neo Geo. Verk. Neo Geo-Spiele Sengoku (US), Burning Fight, Ghost Pilots, je 220 DM, oder zus. für 600 DM. Tel. 02922/7431 (Thomas)

Verk. Atari VCS-2600 mit 18 Spielen für nur 150 DM, außerdem Trivial Pursuit für C 64 für 20 DM. Tel. 06340/8372 (Ralf)

Nintendo-Gerät mit/ohne 16 Spielen, einwandfrei, sehr preisg. abzugeben. Tel. 02241/311825

Verk. Turman, Invest, Schwert & Mag., Krieg um die Krone, usw. (C 64); Amiga TV-Modulator für C 64. Liste + RP auf Anfrage. M. Haase, Haselnußweg 11, 5910 Kreuztal 4

Suche die PP-Ausgaben 1/89 - 7/89, zahle pro Heft 25 DM. Uwe Witte, Pfalzstr. 65 e, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/84081 ab 17 Uhr

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler

Chefredakteur: Martin Galsch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Chellayout), Arno Krämer, Susanne Böbl
Titellayout: Friedemann Porsch
Bildredaktion: Wallo Linne (lg), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Interplay/Electronic Arts

Anzeigendirektion: Jens Brandens — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Hamburg
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MVZ, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 80577 Echting, Tel.: 089/31 9006 28

Erscheinungsweise: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel. 089/46 13-702, Telefax: 089/46 13-774
Jahresabonnement Inland DM 69,90 (frei Haus inklusive MwSt.)
Jahresabonnement Ausland DM 84,- (frei Haus per Normalpost)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel. 06 62/64 38 66, Jahresabonnementpreis: S\$ 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägesstr. 14, CH-5600 Flensburg, Tel.: 084/51 91 31, Jahresabonnementpreis: sFr 78,-

Zuschüsse für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (lg/180), Wolfgang Meyer (Steil/887)

Druck: E. Schwand GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich

Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Telefax 089/46 13-774

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Olmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pausy

Anschrift des Verlages: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
ISSN 0337/9754



FRAGT DR. BOBO:

☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
 DM 5,- legen ☐ bar ☐ als Scheck bei Bitte keine Briefmarken!

Stopography: Jackpot (C 64, C16, VC 20), Olympic Siver (C 64, C 16), Quazy Quacks (C 64, VC 20), Ad Interitum (C 64), Kickstart (C 64, C 16), Pacmania (C 64), Operation Fireball (C 64), Golden Taisman (C 64), Trailblazer (C 64, 16), Formula 1 (C 64, C 16), Laserwheel (C 64, C 16), Cosmic Courseway (C 64), Super Scramble (C 64), Super Snake, Simulator (C 64) 1990: Super Cars (Amiga, ST), Lotus (Amiga, ST) 991: Super Cars 2 (Amiga, ST), Lotus 2 (Amiga, ST)

Private Kleinanzeige in



Private Kleinanzeige (maxima. 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender-Postlageradressen nicht möglich)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

Sotography. Mus ken zu folgenden Spielen: 1987: *Animals* (C 64), *Giana Sisters* (C 64), *To be on Top* (C 64) 1988: *Katakis* (C 64) 1989: *Rhyze Tielmusik* (Amiga), *Grand Monster Slam* (Amiga, C 64) 1990: *Rock'n'Roll* (Amiga), *Turr can 1* (Amiga), 1991: *Turr can 2* (Amiga), *Gem's* (Amiga, ST, C 64), *Ap oya* (Amiga), *CD "Shades"* (FMX Soundtool)

C. HÜLSBECK



Abseiden:

Hans, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Die 40 Pl.
Büchermärkte
hier aufkleben!

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück?

Was ist für Sie das vollkommenste indische Glück?

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?

Dauernd Demoversionen machen zu müssen

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist?

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?

Ihre Lieblingsbeschäftigung?

Cricket.

Ihr Lieblingsprogrammierer?

Ihr bestes Spiel?

Ihr schlechtestes Spiel?

Wer oder was hätten Sie sein mögen?

Ihr Hauptcharakterzug?

Ihr größter Fehler?

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?

Was verabscheuen Sie am meisten?

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?

Nemands

Das schlechteste Programmiererteam?

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?

Ihr erstes Computer- oder Videospiele?

Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten?

Ihr Lieblingscomputer?

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?

Upton und Peter Leggil

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?

Ihr Motto?

Am Leben bleiben.

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück?

Was ist für Sie das vollkommenste indische Glück?

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist?

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?

Ihre Lieblingsbeschäftigung?

Ihr Lieblingsprogrammierer?

Ihr bestes Spiel?

Ihr schlechtestes Spiel?

Wer oder was hätten Sie sein mögen?

Ihr Lieblingspiel?

Ihr Hauptcharakterzug?

Ihr größter Fehler?

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?

Was verabscheuen Sie am meisten?

Nemands

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?

Das schlechteste Programmiererteam?

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?

Ihr erstes Computer- oder Videospiele?

Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten?

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?

Ihr Motto?

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen

Für die nächsten Hefen wünsche ich mir folgendes Thema

Ich besitze einen Computer ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Abseiden

Name/Vorname

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Büro
Herausgeber
Göpping

POWER PLAY LESER SERVICE



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel-Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



Sensible Software und Grafitgold: Zwei berühmte Programmiererteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga's Ambition im Test.



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spiel Spaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hagar legt an.



32 Seiten Power Tips. Sensible Software sagt am Populous-Thron - Mega-Lo-Mania Indiana Jones 4 Lucasfilm schickt den Kinahelden nach Atlantis.



Software des Jahres ein Führer durch die Gruselkassette. Sim Ant der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategiekönig im Test



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld - corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-Messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



3 Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicom mit "F-Zero" und "Super Mario World".



8 Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizzkid dreht auf, sensible Softwares - Wizzkid-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtestest. Jet Fighter 2, Chuck Yeager 2



12 Über 60 Spieltests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2:SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander

RITSCH, RATSCH, SAG! - ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag (zzgl. Versandkosten) _____

Name, Vorname _____

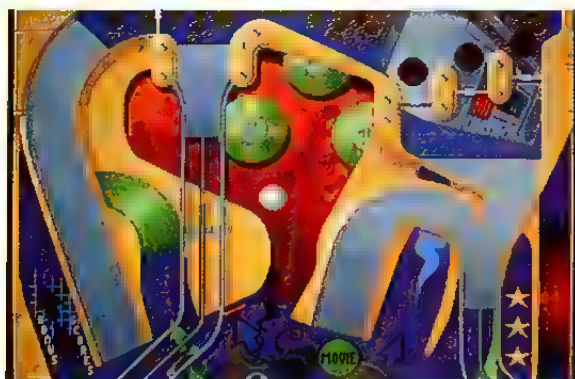
Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6, 7, 8, 11, 12/90 und 1, 2/92 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Flipperträume



Beat Box schnuppert ins harte Musikgeschäft...

Pinball Dreams

Mit gleich vier Flippern auf einmal gibt das schwedische Programmiererteam "Digital Illusions" seinen Softwareeinstand. *Pinball Dreams* simuliert vier verschiedene Flipperautomaten, wie sie auch in einer Spielhalle stehen könnten. Bei der Programmierung wurde besonders viel Wert auf

das physikalische Verhalten der Kugel gelegt, sowie auf die 1:1 Umsetzung echter Automaten. Auf das Einstreuen diverser Bonusrunden und Zusatzbildschirmen, wie bei vielen anderen Computerflippern üblich, wurde hier absichtlich verzichtet. Kein Spielhallenflipper kann so etwas bieten.



...und ist farblich ebenfalls recht poppig ausgefallen (Amiga).

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen vier Flippern mit jeweils anderer Grafik, Musik und Thematik. Der erste nennt sich "Ignition" und warpt Euch in den Pinball-Weltraum, während sich der zweite mit der Wildwesteisenbahn beschäftigt und "Steel Wheels" heißt. Im Dritten flippert Ihr um den Aufstieg im Musikgeschäft — "Beat Box". Der letzte Automat verschlägt Euch auf den heimischen Friedhof. Passender Name: "Nightmare".

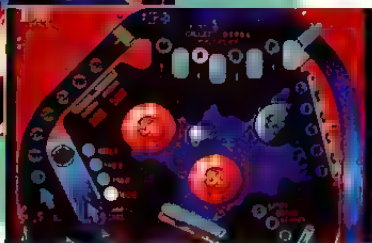
Habt Ihr einen erwählt, erscheint auf dem Monitor ein über zwei Bildschirme scrollender Flipperautomat, vollgestopft mit allerlei Bumpen, Bonusfallen und Rampen. Je nachdem was Ihr wann und wie oft "anflippert" hagelt es Punkte. Extrabälle fehlen

ebensowenig wie Bonusmultiplikatoren und Jackpots. Je nach Thematik des Automaten, gibt's zum Beispiel Welttourneen (Beat Box) oder Gruftbesteigungen (Nightmare). Mit Hilfe der "Shift"-, "Alt"- oder "Amiga"-Tasten werden die beiden Flipper bedient. "Space" dient als "Rüttel"-Taste, die es ermöglicht einen schon verloren geglaubten Ball wieder ins Spiel zu holen. Wer aber zu oft rüttelt wird mit dem beliebten "Tilt" bestraft — die Flipper reagieren nicht mehr; Ball und Bonus sagen auf Nimmerwiedersehen.

Jeder simulierte Flipperautomat hat seine eigene, speicherbare Highscore-Liste. Ein weiteres Feature: bis zu acht Mitspieler dürfen hintereinander um die Wette flippeln. kn



Ignition versetzt Euch ins nächste Jahrtausend...



...während Steel Wheels mit der Wildwestvergangenheit kämpft



Die Gefahr, daß bei möglichst realen Flipperumsetzungen das innovative Moment vergessen wird, ist sehr groß und läßt sich nur durch Abwechslungsreichtum kompensieren. Die Jungs von "Digital Illusions" gaben zwar ihr bestes — haben aber noch keine optimale Lösung gefunden. Die vier Automaten, so unterschiedlich sie auch aussehen, unterscheiden sich spielerisch kaum und lassen ein wenig Abwechslung vermissen. Mag ja



sein, daß Automaten in der Spielhalle genauso aufgebaut sind, aber ein Multiballbunker oder ähnliches hätte den Amiga-Flippern nicht geschadet. Trotz aller Kritikpunkte rangiert *Pinball Dreams* im obersten Bereich aller Computerflipper. Auf dem Amiga gibt's zur Zeit nichts Vergleichbares. Nicht zuletzt wegen der famosen Musik, der korrekten Physik und der unglaublich hohen "Ich mach nur schnell'n paar Punkte"-Motivation.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 60% Sound: 80%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

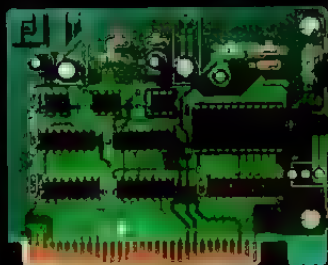
C 64

nicht geplant

Der Einstieg in professionellen PC-Sound war noch nie so einfach - und preisgünstig.

PC-SOUNDMAN™ enthält alles was sie brauchen: Karte einstecken, Lautsprecher

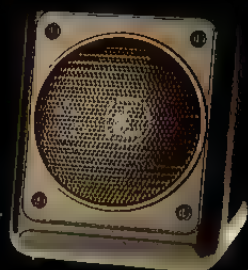
anschießen, Software laden: fertig. Eine ausführliche deutsche Anleitung ist enthalten.



PC-SOUNDMAN™ ist vollständig AdLib™ kompatibel, kann aber mehr. Programme der weltweit größten Softwarehäuser unterstützen PC-SOUNDMAN™.

Der FM-Music-Synthesizer von YAMAHA™ verfügt über 11 voll programmierbare Kanäle, auf denen Sie gleichzeitig authentisch klingende Instrumente oder Effekte wiedergeben. Zusätzlich ist ein D/A-Kanal (digitized voice

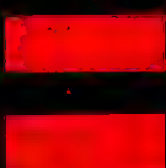
channel/DAC) vorhanden, der auch SOUND-MASTER™-kompatibel ist. Hiermit können Sie Sprache, Geräusche, Spezialeffekte, Tierlaute und ähnliches ausgeben. Die Lautstärke läßt sich an der Karte einstellen.



Die Aktivlautsprecher (Stereo) werden über ein mitgeliefertes Kabel direkt an den PC-SOUND-MAN™ angeschlossen.

2x4 Watt bürgen für raumfüllenden Sound. Betrieb mit Batterien oder Netzteil (optional). Der Kopfhörer, bringt den Sound direkt ans Ohr.

Natürlich können Sie PC-SOUNDMAN™ auch über Ihre Stereoanlage erklingen lassen. Die Boxen und der Kopfhörer können Sie direkt an einen Walkman™ anschließen.



249.-^{DM}

unverändliche Preisempfehlung

Damit Sie gleich loslegen können, sind im Paket die beiden Top-Spiele LOGICAL und ROCK'N'ROLL (mit Originalanleitung)

enthalten - wochenlanger Spielspaß für die ganze Familie. Desweiteren ist eine Shareware-Version des bekannten FM-Driver

enthalten. Neben 10 fertigen Musikstücken erlaubt Ihnen die Software PC-SOUNDMAN™ sofort professionell unter Windows 3.0™ zu nutzen.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, Kauf- und Warenhäusern.

Händleranfragen erwünscht

Unterstützte Hardware:

IBM™ PC/XT/AT/PS 286/386/486

Die mit TM gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.



Rainbow Arts Software GmbH
Daimlerstraße 10
W-4044 Kaarst 2
Deutschland
Tel. 02101/ 66020
Fax: 02101/ 660263



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Arbus A 320, komplett deutsch	99,-	Lemmings Anleitung dt.	64,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Lemmings Data-Disk 100 neue Levels	49,-
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,74,50	Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Ant. dt.	84,-
Abandoned Places	74,50	Lord of the Rings, Anlag. deutsch	64,-
Another World, Anleitung deutsch	64,-	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Aspid, Anleitung deutsch	64,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Barbarian 7, Anleitung deutsch	64,-	Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	Mega-Lo-Mania, deutsch	74,50
Blind's of Prey, Handbuch dt.	78,50	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,-		
Bundesliga Manager professional	74,50		
Captain Planet, Anleitung deutsch	64,-		
Castles, Handbuch deutsch	64,50		
Catic Legends, Anleitung deutsch	74,50		
Conquestador, komplett deutsch	74,50		
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50		
Cover Action, komplett deutsch	79,50		
Cruiser for a Corp., kompl. deutsch	67,-		
Deathknights of Kryn, kompl. dt.	74,50		
Deutorpus, kompl. deutsch	74,50		
Elvira, kompl. deutsch 1 MB	71,50		
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50		
Fero-Gates of Dawn, kompl. deutsch	74,50		
F 15 Str. Eagle, Handb. dt. 1 MB	74,50		
Flames of Freedom, kompl. deutsch	74,50		
Flight of the Intruder, Handb. dt.	85,-		
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	78,50		
Great Gaurds II, kompl. deutsch	74,50		
Heart of China, kompl. deutsch	74,50		
Kaiser, Comp. u. Bratenspiel, kpl. dt.	99,-		
Kahedrat, kompl. deutsch	89,-		
Larry III, kompl. deutsch 1 MB	74,50		
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50		
Indiana Jones (Strike Adv.) kpl. dt.	89,-		
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	74,50		
Kings Quest V, Handb. dt. 1 MB	78,50		
Knights of the Sky, Handb. deutsch	84,-		
Leader, Anleitung deutsch	84,-		

ATARI ST

Arbus A 320, kompl. deutsch	99,-	Lemmings, Ant. dt.	64,-
Amorator, Anleitung deutsch	78,50	Lemmings Data-Disk 100 Levels	49,-
Another World, Anleitung deutsch	79,50	Loon, kompl. deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50	Lotus Turbo Esprit 2	64,-
Castles, Anleitung deutsch	64,-	MAD TV, kompl. deutsch	74,50
Deutera, Anleitung deutsch	74,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Face Off (Icehockey), Anleitung dt.	89,-	Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Fate Gates of Dawn, kompl. dt.	74,50	Monkey Island, kompl. deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle, Handb. deutsch	74,50	Populous 2, Antlg. deutsch	71,50
F 16 Falcon Collection Antlg. dt.	74,50	Powermonger Data-Disk, Antlg. dt.	39,90
Final Flight, Antlg. deutsch	64,-	Railroad Tycoon, kompl. deutsch	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,-	Red Baron, kompl. deutsch VGA	79,50
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	79,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	82,50
Indiana Jones (Strike Adv.) kpl. dt.	89,-	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Knights of the Sky, Handbuch dt.	84,-	Handbuch deutsch für 100	22,50
	79,50	Simon's Tale II, Handb. dt.	89,50
	99,-	Sim Earth, deutsch	95,-
	79,50	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
	74,50	Space Quest III kompl. deutsch	82,50
	74,50	Space Quest IV kompl. deutsch	82,50
	74,50	Space Shuttle, Handbuch dt.	119,-
	74,50	Star Trek	79,50
	74,50	Their finest Hour (Battle of Brit.)	75,-
	74,50	Ultima VII, Anleitung deutsch	89,-
	74,50	Ultima Trilogy IV u. V, Ant. dt.	89,-
	74,50	Wing Commander II, Handb. deutsch	89,-
	74,50	Wing II Operation Disk I	49,-
	74,50	Wing Comm. I kompl. deutsch	89,-
	74,50	Winter Challenge, Antlg. dt.	79,50
	74,50	Wizardry 7, engl. Version	112,50
	74,50	Eximinator-Game-Card (f. 2 Joysticks)	69,50
	74,50	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
	74,50	AdLib-Soundkarte deutsch	155,-
	74,50	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	279,-
	74,50	Soundblaster pro Handb. deutsch	495,-
	74,50	CD - ROM Spieler 7	135,-
	74,50	CD - ROM Wing Comm. 1 m. Miss. 1 u. II	82,50
	74,50	CD - ROM Mixed Up Mother Goose	99,-
	74,50	CD - ROM Larry V	82,50
	74,50	CD - ROM Kings Quest V	82,50

IBM

Aces of the Pacific, Handb. dt.	82,50	Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	89,50
Arbus A 320, kompl. deutsch	99,-	Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,50
Arline Transp. Pilot (Simul.)	89,50	Police Quest III, VGA Handb. dt.	82,50
Battle Isle, kompl. deutsch	89,-	Powermonger, Handbuch deutsch	79,50
Bard's Tale Trilogy, Antlg. dt.	89,-	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	82,50
Bard's Tale Canvas Set, Ant. dt.	89,-	Red Baron, kompl. deutsch VGA	79,50
Bundesliga Manager professional dt.	74,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	82,50
Castle of Dr. Brain Handbuch dt.	82,50	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Crack Yeagers Air Combat, deutsch	79,50	Handbuch deutsch für 100	22,50
Civilisation, kompl. deutsch	89,90	Simon's Tale II, Handb. dt.	89,50
Conquest of the Longbow deutsch	82,50	Sim Earth, deutsch	95,-
Dark Seed	89,-	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Eco Quest, Handbuch deutsch	82,50	Space Quest III kompl. deutsch	82,50
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA	89,50	Space Quest IV kompl. deutsch	82,50
Elvira II, kompl. deutsch	82,50	Space Shuttle, Handbuch dt.	119,-
Eye of the Beholder, kompl. deutsch	89,-	Star Trek	79,50
Eye of the Beholder, kpl. dt.	89,-	Their finest Hour (Battle of Brit.)	75,-
F 15 Falcon 3.0 Handbuch dt.	89,-	Ultima VII, Anleitung deutsch	89,-
Flames of Freedom, Handb. dt.	89,90	Ultima Trilogy IV u. V, Ant. dt.	89,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,-	Wing Commander II, Handb. deutsch	89,-
Gunship 2000, Handbuch deutsch	89,90	Wing II Operation Disk I	49,-
Heart of China VGA, kompl. deutsch	82,50	Wing Comm. I kompl. deutsch	89,-
Inspector, kompl. deutsch	82,50	Winter Challenge, Antlg. dt.	79,50
Indiana Jones VGA-Vers. kpl. dt.	89,-	Wizardry 7, engl. Version	112,50
Kaiser Comp. u. Bratenspiel, dt.	99,-	Eximinator-Game-Card (f. 2 Joysticks)	69,50
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,-	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Larry II, kompl. deutsch	82,50	AdLib-Soundkarte deutsch	155,-
Larry V, VGA, kompl. deutsch	82,50	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	279,-
Lemmings Handbuch dt.	79,-	Soundblaster pro Handb. deutsch	495,-
Lemmings Data-Disk (100 Levels)	61,50	CD - ROM Spieler 7	135,-
James Bond: Strike Adv. kpl. dt.	89,50	CD - ROM Wing Comm. 1 m. Miss. 1 u. II	82,50
James Bond: Firestorm, Bountiful, Bay Hill	44,-	CD - ROM Mixed Up Mother Goose	99,-
Pinghust u. Hyatt, je	75,-	CD - ROM Larry V	82,50
Loon, kompl. deutsch	74,50	CD - ROM Kings Quest V	82,50
Lost in L.A., Let's Monkey kpl. dt.	79,90		
M 1 Tank Platoon Handbuch deutsch	88,-		
MAD TV Handbuch deutsch	88,-		
Maniac Mansion, kpl. deutsch	88,-		

Sim Ant
komplett deutsch + **88,50**

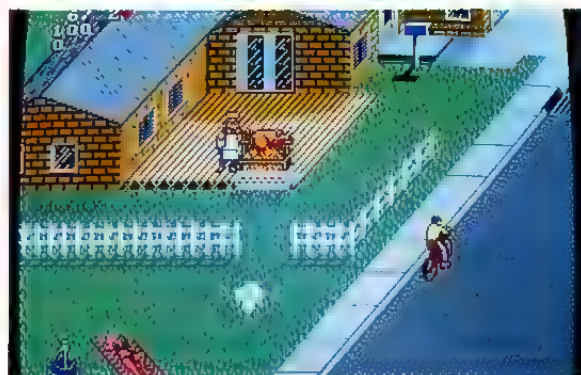
SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYP'S)
VORKASSE 5,- * UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- * POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 20 88 oder 01 61/221 70 07

UNTER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Zeitungszoff



Um Euren Vorrat aufzufüllen müßt Ihr die Zeitungen aufsammeln

Paperboy 2

Nachdem das Konsolendebut des Zeitungsjungen (englisch *Paperboy*) nun schon einige Jährchen zurückliegt, bekommt für die Fortsetzung weibliche Verstärkung. In *Paperboy 2* habt Ihr zu Beginn Eurer Radtouren die Wahl zwischen beiden Geschlechtern. Außer den etwas längeren Haaren des Mädels-Sprites, ändert sich am Spiel selbst nichts. Wie schon im Vorgänger, steuert Ihr den Zeitungsverteiler alleine oder jetzt auch wahlweise zu zweit durch eine dreidimensionale Straßenlandschaft, auf die Ihr von schräg

oben herabseht. Je nach Straßenlage werft Ihr auf Feuerknopfdruck eine Zeitung in die linke oder rechte Häuserreihe. Alle Abonnenten wollen ihre Zeitung im Briefkasten sehen. Nichtabonnenten dürft Ihr einen gehörigen Schrecken einjagen. Allerdings ist die 21 Level lange Fahrradtour mit zahlreichen Gefahren behaftet. Gespenster und andere Kanalisationsmonster stören Euch bei Eurer Papiermission. Außerdem solltet Ihr immer ein Auge auf Hindernisse werfen; bellende Hunde und sogar Autos wollen Euch an die Speichen. ri

Das ehemals originale Automaten-spiel-konzept von *Paperboy* hat mittlerweile ganz schön Staub angesetzt. Außer dem Zwei-Spieler-Modus wird gegenüber dem Oldie wenig neues geboten. Macht das Zeitungs-drama im Duett noch ein wenig Spaß, bleibt der Spielwitz beim Solodurchgang recht schnell auf der Strecke. Irgendwann hat

man mal den Dreh raus und besteht routiniert die Parours. Spätestens ab da wird's einigermaßen öde. Einzig die lustigen Grafikeffekte, wenn ein Zeitungsgeschoß Kühlerhauben oder Fensterscheiben trifft, sorgen anfangs für Spaß. Unter einem würdigen *Paperboy*-Nachfolger stellte ich mir aber etwas Abwechslungsreicheres vor.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 34%

Grafik: 42% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Fallensteller



Ganz allein ist Kevin nicht — Harry und Marv kommen ihn besuchen

Home Alone

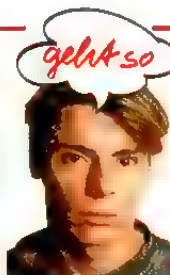
Unendlich verspätet schneit nun das Computerspiel zum Weihnachtsfilm "Kevin, allein zu Haus" in einheimische Softwareläden. Der neun-jährige Kevin wurde von seiner Familie zu Hause vergessen, während diese über Weihnachten nach Paris düst.

Ihr übernehmt im Spiel Kevins Rolle, der sich gegen zwei Einbrecher mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zur Wehr setzen muß.

Home Alone besteht aus zwei Teilen. In beiden läuft Kevin, Joystick- oder Tastaturgesteuert, durch die Räume des

Hauses. Als erstes müßt ihr in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Haushaltsgeräte einsammeln und sie zu Fallen umbauen. Nach Ablauf der Zeit geht's in die zweite, gefährliche Phase. Die beiden Einbrecher machen Jagd nach Kevin. Jeder erfolgreiche Schlag gegen die Gangster zieht ihnen Energie ab. Werden Harry und Marv, so heißen die beiden bösen Buben, zehnmal getroffen, segnen sie das Zeitliche. Doch nicht in allen aufgestellten Fallen laufen die Bösewichte. Ist Kevin in der Nähe, treten sie jedoch eher rein. *kn*

Der Trend hält an: Im Kino Kassenschlager und auf dem Computermonitor ein Flop. An diese Regel hält sich auch Home Alone. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, macht aber kaum Probleme. Das Fallenbauen und Heranlocken der Gangster erfordert sogar etwas taktisches Gespür. Der richtige Spielspaß will jedoch nicht aufkommen. Ab-



geht so

wechslung in der Gangsterrolle muß mit der Lupe gesucht werden, die Motivation geht beim eintönigen Fallenstellen auf Dauer flöten. Das Filmthema hätte eigentlich mehr hergegeben. Einzig die Grafiker dürfen sich auf die Schulter klopfen. Die Hintergründe und spezielle "Cut-Scenes" sehen teilweise sehr gut aus.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capstone/Accolade, Zirk-Prels: 100 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 59% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Postfach 191841
1000 Berlin 19
Tel. 030/3218272
Fax 030/3218272



Hardware Software
Zubehör

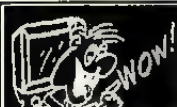
Titel	Amiga IBM/PC	IBM/PC	
10 Great Games	109 DM	129 DM	Soundblaster Pro 499 DM
5 Int. Strategy Games	69 DM	89 DM	Soundblaster V.2 0 Deutsch 299 DM
A 320	119 DM		Soundblaster Stereo Chips 69 DM
Action Masters	89 DM	99 DM	Deskjet 500 999 DM
Air Combat Aces	89 DM	109 DM	Deskjet 500 C 1799 DM
Air, Land and Sea	99 DM	109 DM	NEC P. 20 799 DM
Another World	69 DM		Quickjoy Turbo 29 DM
Blame of the Cosmic Forge (D)	* 89 DM		Competition PRO 5000 29 DM
Battle Isle	89 DM	109 DM	Competition PRO Star 35 DM
Battletech 2		99 DM	Quick Shot 29 DM
Birds of Prey	89 DM		Quickjoy PC Topstar 35 DM
Black Gold	79 DM		Norton Utilities 399 DM
Bundesliga Manager Prof.	89 DM	99 DM	Norton Anilivus 269 DM
Cadaver	79 DM		Windows 3.0 368 DM
Castle of Dr. Brain VGA		109 DM	Works 0 2 0 für Windows 450 DM
Castles		89 DM	Norton Commander 299 DM
Castles Data Disc		49 DM	Central Point Anilivus 369 DM
Cisco Heat	69 DM	69 DM	Word 10r Windows 1299 DM
Civilization		109 DM	Turbo Pascal 6.0 389 DM
Command HQ		99 DM	Champ Mouse 49 DM
Conquistador	* 89 DM		
Dark Spyre	89 DM		Amiga
Deathbanger	69 DM	69 DM	Amiga 500 750 DM
Die Kathedrale	109 DM	109 DM	Amiga 500 plus 879 DM
Elvira 1 Mistress of the Dark	89 DM	109 DM	Amiga 2000 C 1299 DM
Elvira 2 The Jaws of Caribbea	* 79 DM		Amiga 3000 25 MHz/2 MB RAM/ LPS 525 4150 DM
Eye of the Beholder 2 VGA		109 DM	Festplatte SCSI Quantum LPS 525 499 DM
Face Off Icehockey	69 DM		Festplatte SCSI Quantum LPS 1055 799 DM
Falcon Classic Collection	89 DM		Festplatte SCSI Quantum ProDrive 210 1450 DM
Fighter Duel	89 DM		Norton Backup 349 DM
First Samurai	79 DM		Amiga 2000 - je walters 2 MB 200 DM
Fight Simulator 2 Deut. Ver.	99 DM		512 KB für Amiga 500 79 DM
Floor 13		99 DM	3,5" Laufwerk extern 149 DM
Free 0.1 VGA		119 DM	GVP Controller für A 2000 428 DM
Goblins	* 79 DM	* 79 DM	GVP Contr. mit 52 MB Festpl. 898 DM
Great Courts 2	79 DM	89 DM	GVP Contr. mit 105 MB Festpl. 1198 DM
Great Napoleon Battles	89 DM	109 DM	GVP Contr. für A 500 799 DM
Harpoun 1.2.1	99 DM	109 DM	GVP Contr. mit 52 MB Festpl. 1198 DM
Harpoun Scenario Edition	89 DM		GVP Contr. mit 105 MB Festpl. 1498 DM
Herndall	89 DM	109 DM	Oktagon 2008 für A 2000 948 DM
Jimmy White Whirlwind Snooker	79 DM		Oktagon 2008 mit 105 MB Festpl. 1248 DM
Kings Quest 5 (D)		149 DM	Oktagon 508 für A 500 578 DM
L'empereur		129 DM	Oktagon 508 mit 52 MB Festpl. 887 DM
Larry 5 (D)		129 DM	Oktagon 508 mit 105 MB Festpl. 1167 DM
Lemmings	69 DM	99 DM	Amiga Loads Faster 3 für A 2000 897 DM
Lemmings Add On	59 DM		ALF 3 mit 52 MB Festpl. 1167 DM
Lemmings Boot Add On	69 DM		Evolution 2.2 Contr. für A 2000 368 DM
Medieval Warriors	69 DM	89 DM	Evolution 2 mit 105 MB Festpl. 1167 DM
Might & Magic 3 (D)	89 DM	109 DM	MultiEvolution A 500 Controller 399 DM
Monkey Island 2 VGA		89 DM	MultiEvolution mit 52 MB Festpl. 888 DM
Ninja Collection	59 DM		MultiEvolution mit 105 MB Festpl. 1198 DM
No Greater Glory		99 DM	Tastaturschutzhüllen A 500/A 2000 20 DM
Nova 9		109 DM	Geni Scan GS - 4500 Amiga 368 DM
PC Cosmos		189 DM	Action Replay MK II A 2000 238 DM
PC Globe/PC Historia		239 DM	Action Replay MK III A 500 199 DM
PC Globe 4.0		169 DM	Diskettenlaufwerk Amiga 3,5" extern 149 DM
PC Mensch		169 DM	Viruscope 59 DM
PC Stal		69 DM	Cordless Mouse Infrarot 149 DM
Pegasus	89 DM		Optical Mouse 119 DM
PGA Golf +		99 DM	
Pit Frighter	69 DM	79 DM	Alles für Piloten
Populous 2	79 DM		Air Transport Pilot ATP 109 DM
Populous World Editor	* 49 DM		Flight Simulator 4 Deut. Ver. 179 DM
Race Drivin	* 79 DM	* 89 DM	Flight Planner 79 DM
Red Baron	89 DM	109 DM	Instrument Pilot's West U.S. 229 DM
Shadow Soccer	79 DM	89 DM	Instrument Pilot's East U.S. 229 DM
Sim Earth	* 89 DM	119 DM	Hawaii Scenery Disk 59 DM
Space 1889	89 DM	99 DM	Navigator 4.5 59 DM
Steinberger Hotelmanager	59 DM	69 DM	New Facilities Locator 89 DM
Stellar 7	79 DM	79 DM	Scenery Coil A #7, #11, Japan 109 DM
Supersoccer von Starbyte	79 DM	89 DM	Scenery Coil B #9, #12, Hawaii 109 DM
The Simpsons	69 DM	89 DM	Scenery Col. Great Britain 109 DM
Timequest	89 DM	99 DM	Scenery Disk 7 Wash ngton 59 DM
Top League	89 DM	109 DM	Scenery Disk 9 Chicago 59 DM
Uncharted Waters		119 DM	Scenery Disk 11 Detroit 59 DM
Wayne Gretzky 2 Canada Cup	69 DM	89 DM	Scenery Disk 12 59 DM
Wild West World	109 DM	109 DM	Scenery Disk Hawaiian Odyssey 59 DM
WWF Wrestlingmania	89 DM	79 DM	Scenery Erweiterung Deutsch. 65 DM
X-Copy Prof. 5.x	89 DM		Scenery Japan 49 DM
			Scenery San Francisco 49 DM

NEU

Keine unübersichtlichen
Versandkosten mehr.
Wir versenden Software versandfrei
mit UPS

NEU

Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine
Versandpauschale von 10 DM



Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden! Bestellnotruf: 02374-74112

Amiga		IBM PC	
3-D Construction Kit	116,95	3-D Construction Kit	116,95
4-D Sports Boxing	59,95	Bad Blood I	29,95
A 320 Airbus	89,95	Bandit Kings	83,95
Bandit Kings	83,95	Battle Isle	85,95
Battle Command I	39,95	Big Business	58,95
Battle Isle	70,95	Black Gold	70,95
Big Business	51,95	Blues Brothers	65,95
Birds of Prey	75,95	Bundesliga Manager Prof	69,95
Black Gold	64,95	Cadaver	85,95
Blues Brothers	57,95	Carrier Command I	29,95
Brainblasters I	18,95	Chuck Yeagers Air Combat	75,95
Brat	49,95	Civilization d. *	85,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	Command H. Q.	77,95
Cadaver	63,95	Conquest of the Longbow	85,95
Cadaver - The Pay Off	39,95	Crystals of Arborea	60,95
Carrier Command I	29,95	Dragonflight	75,95
Castles *	a. A.	Dragonwars!	29,95
Chips Challenge	57,95	Eye of the Beholder 2 d. *	85,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	59,95	F-117 A Stealth Fighter 2.0	84,95
Crystals of Arborea	60,95	F-15 II Strike Eagle	77,95
Das Boot	69,95	F-15 II Scenario Disk	40,95
Deuteros	69,95	Falcon 3.0 *	a. A.
Die Kathedrale	84,95	Flight of the Intruder (5,25)!	49,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	Gods	75,95
Face Off	64,95	Great Courts 2	69,95
Fate - Gates of Dawn	69,95	Gunship 2000	84,95
Final Fight	59,95	Hillstreet Blues	63,95
First Samurai	69,95	Imperium I	39,95
Flight of the Intruder	85,95	Jettfighter II	85,95
Ganghis Khan	83,95	Kaiser	95,95
Gods	59,95	Larry I VGA	85,95
Great Courts 2	65,95	Larry 5	85,95
Heart of China	75,95	Lemmings	75,95
Heroes Compilation I	29,95	Lemmings Data Disk 1	59,95
Hillstreet Blues	63,95	L'Empereur	85,95
Larry 5	75,95	Links	89,95
Lemmings	55,95	Links Kurs Disk 1 - 5 je	39,95
Lemmings Data Disk 1	49,95	Mad TV	82,95
Lotus Turbo Challenge 2	59,95	Marian Dreams	83,95
Manchester United Europe	64,95	Megatreveiler 1	75,95
Mega lo Mania	69,95	Might & Magic III d.	85,95
Megatreveiler 1	64,95	N. A. M.	83,95
Midwinter 2	69,95	North & South I	26,95
Might & Magic II	69,95	Pirates	57,95
Monkey Island 2 d. *	88,95	Police Quest III	85,95
M. U. D. S. I.	25,95	Pools of Darkness	73,95
North & South I	26,95	Railroad Tycoon	81,95
On the Road	64,95	Red Baron d.	85,95
Pirates	57,95	Return of Medusa	70,95
Pdfighter	65,95	Rock'n Roll	59,95
Projectyle I	19,95	Secret of Monkey Island 2 d.	85,95
Populous 2	65,95	Secret Weapons of t. Luftw.	88,95
Railroad Tycoon	72,95	Shadow Sorcerer	79,95
Red Baron	75,95	Silent Service II	75,95
Return of Medusa	64,95	Sim City/Populous	70,95
Rise of the Dragon	75,95	Sim Earth	88,95
Robocop 3	65,95	Sorcerers Appliance	85,95
Shadow Dancer	55,95	Space 1889	79,95
Shadow Sorcerer	69,95	Space Quest IV d.	85,95
Silent Service II	75,95	Spirit of Adventure	70,95
Sim City/Populous	70,95	TV Sports Basketball I	29,95
Spirit of Adventure	64,95	TV Sports Football I	25,95
Starlight 2	60,95	Ultima 7 *	79,95
Steigenberger Hotel Manag.	55,95	UMS II	83,95
T.N.T. Compilation I	29,95	Wayne Gretzky 2	69,95
Toki	59,95	Wing Commander II	85,95
Traders	65,95	Wing C. II Speech Acces.	39,95
UMS II	83,95	Wing C. II Special Op. 1	42,95
Winzer	64,95	Winter Challenge	75,95
Wrestlemania	85,95	Winzer	70,95
Z-Out I	29,95	Soundblaster 2.0	259,95

Atari ST		Great Courts 2	
3-D Construction Kit	90,95	Manchester United Europe	64,95
Big Business	51,95	Mega lo Mania	69,95
Black Gold	64,95	Midwinter 2	69,95
Blues Brothers	57,95	North & South I	26,95
Brainblasters I	19,95	Rock'n Roll I	19,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	59,95	Toki	59,95
Conqueror I	29,95	Traders	65,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	Turrican II e. I	29,95
Flight of the Intruder	85,95	Z-Out I	29,95
Gods	59,95		

Über 1000 Spiele ab Lager verfügbar!

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post NN (8,00 DM) oder per UPS NN (12,00 DM). In die neuen Bundesländer liefern wir nur per Post NN. Ausland nur Vorauskasse (15 DM). Wollen Sie per Vorauskasse (5,50 DM) bestellen, rufen Sie bitte wegen Verfügbarkeit und aktuellen Preisen vorher an, damit wir Ihnen die Titel reservieren können. Änderung und Irrtum vorbehalten. (* = Programm bei Anzeigengabeschluss noch nicht verfügbar, (= nur solange Vorrat reicht) Schüttliche Bestellungen bitte an: Grzywaczewski Datentechnik, Gerikestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel. 02374/74112

Runter kommen sie immer



Der fliegende Teppich bringt eine Menge Ärger mit sich

Paragliding

Kaum eine andere Sportart flatterte so fix in die Herzen der Sport-High-Societys, wie das *Paragliding*. Im gleichnamigen Spiel von Loricel segelt Ihr mit dem Fallschirm, der via Joystick oder Tastatur gesteuert wird, über horizontal scrollende Pixelberge.

Zu Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Übungsflug, einem "Spaziergang" (fliegen pur) und einer "echten" Meisterschaft (Ihr fliegt solo). Im Weltcupmodus wechseln sich drei Spieler beim Fliegen ab. Mehrere Prüfungen sind während des Übungsflugs

zu absolvieren, um den Flugschein zu ergattern: Darunter eine punktgenaue Landung und das Ausnutzen von Höhenwinden. Im Meisterschaftsmodus sucht Ihr Euch eine Nationalität aus und müßt dann allerlei Fähnchen auf einem vorgegebenen Kurs einsammeln. Wer dabei die beste Zeit vorweisen kann, ist Sieger. Um die Sache eine Ecke schwieriger zu machen, tauchen neben steil aufragenden Felswänden auch fliegende Teppiche und ahnungslose Vögel auf. Bei Berührung seid Ihr schneller unten als erwartet. *kn*

So herrlich es in der

Realität ja sein mag, fast lautlos über saftige Alpen zu düsen: Loricels *Paragliding* läßt den "romantischen" Sport zum Langweiler werden. Die lieblos hingzeichnete Hochlandgrafik ruckelt über den Bildschirm, die Musikstücke und der Sound sind derart grausig digitalisiert, daß man glaubt die Soundkarte hätte



den Geist aufgegeben. Die einigermaßen annehmbare Steuerung und die recht witzigen Ideen retten *Paragliding* jedoch noch vor der Gurke. Spaß macht das sinnlose Dahingleiten trotzdem nicht. Absolute Fallschirm-Freaks sollten probieren, alle anderen: Finger weg. Das Spiel leidet an unheilbaren Krankheiten.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loricel, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 32%

Grafik: 37% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

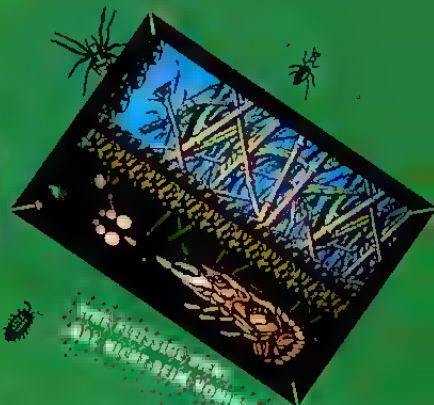
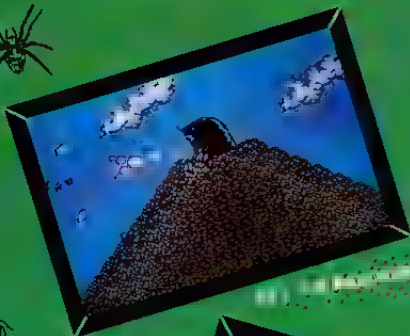
in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Play
Byte

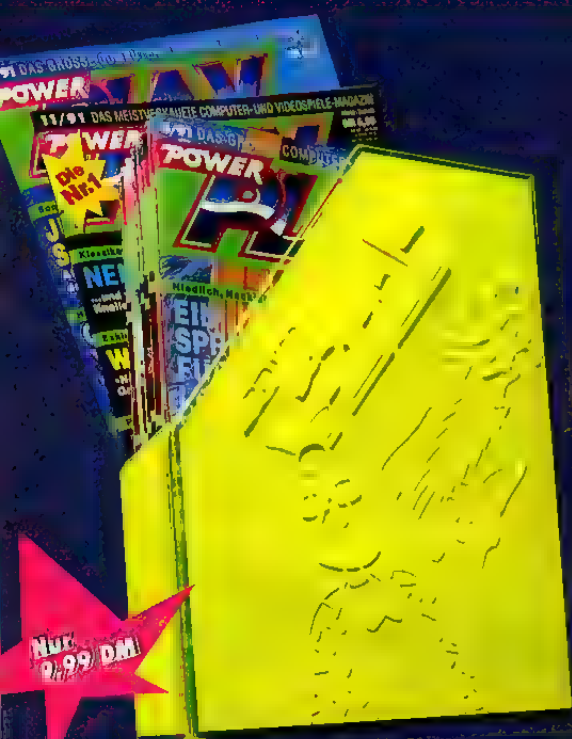
ARTIENSTRASSE 42
1000 WILHELMSDORF
VIENNA

PRINCE HUSWALD
PIERRECH DARTIS



Play
Byte

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 24



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten) Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift
Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

computerspiele/tests

Sand im Getriebe



Euren Flitzer seht Ihr von hinten – Rückspiegel gibt's leider nicht

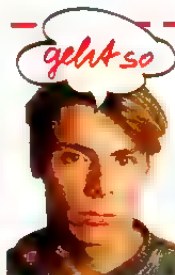
Big Run

Die Umsetzung des Jaleco-Automaten **Big Run** setzt Euch hinter das Steuer eines heißen Rennwagens. In altbewährter 3-D-Manier rast Ihr mit einem Allradflitzer durch die afrikanische Pixel-Sahara. Simuliert wird eines der härtesten Rennen der Welt: die Rally "Paris – Dakhar" (Gibt's mittlerweile nicht mehr).

Ihr startet in Tunis und düst mit dem via Joystick gesteuerten Coup über sechs Etappen in Richtung Dakhar. Jede Teilstrecke muß in einer vorgegebenen Zeit geschafft werden; die Platzierung ist für die näch-

ste Etappe ebenfalls ausschlaggebend: Nur die ersten drei Fahrer qualifizieren sich. Um die Sache jedoch nicht unnötig schwer zu machen, gibt's drei "Continues", die sich bei einer üblen Platzierung oder bei Zeitmangel rentieren. Benötigt werden sie allemal: Nicht nur Zusammenstöße mit anderen Autos kosten Sekunden. Auch Felsblöcke, Sandlöcher, Sträucher und Palmen tauchen mitten auf der Fahrbahn auf. Straßenbelag und -breite wechseln ebenfalls. Durch Sand steuert es sich spürbar schwerer als auf dem Asphalt. *kn*

Storms **Big Run** ist zwar kein ernsthafter Lotus-2-Konkurrent, beinhaltet aber einige Dinge, die Gremlins Renner gut gebrauchen könnte. Allein die Kombination aus "Checkpoint-Zeitfahren" und dem Zwang einer guten Platzierung motiviert ordentlich. Realistische Motorentöne und die durchdachte Steuerung könnten den guten Gesamtein-



druck abrunden, wäre da nicht die üble Grafik. Daß eine Wüste nicht extrem farbenfroh aussieht, mag einleuchten. Trotzdem hätte etwas mehr Gründlichkeit nicht geschadet: Die Objekte zoomen zwar flott – sind aber ohne Liebe zum Detail hinlich. Realistische Motorentöne gepinselt Dank dieser trostlosen Grafik macht **Big Run** nur noch halb soviel Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

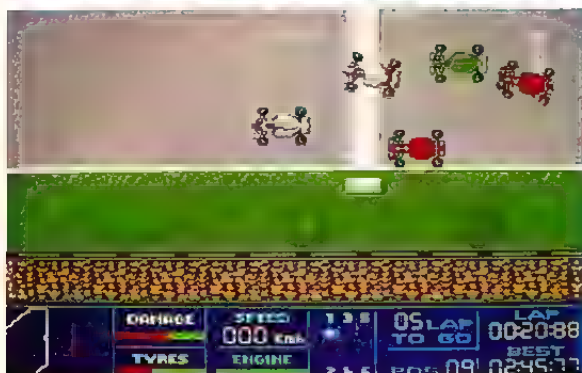
AMIGA 64%
Grafik: 66% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Kolbenfresser



Statt "Aufwärmen" eher eine kalte Dusche (Amiga)

Warm up

Keine Frage, in jedem von uns steckt ein kleiner "Nigel Mansell". Leider landen Normalsterbliche recht schnell hinter schwedischen Gardinen, wenn man mit 300 Sachen über bundesdeutsche Landstraßen fetzt. Als willkommene Alternative bietet sich die Raserei am Bildschirm an: Via Joystick knattern wir gefahrlos über Rennpisten. Der neueste Vertreter des Rennspielgenres ist **Warm up**. Alleine oder im Verbund mit ein paar willigen Kumpels (bis zu 16 Computer können "vernetzt" werden) fegt Ihr über Pi-

xelnachbildungen originaler Rennstrecken. Vor dem Start sucht Ihr Euch einen passenden Rennwagen aus, wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden, und entscheidet, ob Ihr trainieren, nur ein Rennen oder eine komplette Meisterschaft fahren wollt.

Später findet Ihr Euch an den Boxen wieder, die (wie die Piste) aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Hier könnt Ihr den Wagen nach Wunsch modifizieren. Reifentyp, Spoilerwinkel, Stoßdämpferdruck oder die Empfindlichkeit der Steuerung sind zu verändern. *mh*

Die ersten Minuten mit **Warm up** sind durchaus erfreulich. Zahlreiche Spieloptionen, Dutzende Rennstrecken, anwählbare Schwierigkeitsgrade und ein Mehr-Spieler-Modus machen Lust auf ein zünftiges Rennmatch gegen ein paar Freunde. Ist man erst auf der Strecke, kommt die große Ernüchterung. Eine (obwohl einstellbar) überempfindliche



Steuerung schreckt selbst den härtesten Rennfan ab und sorgt eher für Frust denn für Spielspaß. Die meisten Fahrversuche enden im Straßengraben. Zudem sorgen einige technische Mängel für zusätzlichen Ärger: Die Kollisionsabfrage ist ungenau, die Grafik unterdurchschnittlich. Wir fahren lieber **Lotus 2**.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Genias/Line1, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 46%

Grafik: 43% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC
Sword of Aragon	39	39
L'Empereur		109
Nobunagas Ambition		59
Bandit Kings Ancient China	79	99
Romance Three Kingdoms	79	99
The Lost Admiral	109	
Sid Meier's Civilization	109	
Battle Isle	79	109
Second Front	94	94
Western Front		99
No Greater Glory		99
Harpoon	109	109
Harpoon Battleset 4	59	59
Interceptor		49
War of the Lance		39

The Perfect General

Vom Designer des Suchspiels *Empire!*. Ein Strategiespiel, wie es sein sollte. Top-Ratings in führenden US-Magazinen!

PC/AMIGA je DM 109

Zusatzdisk/PC WKII DM 69

ROLLENSPIEL

	AM	PC
Bard's Tale Constr. Set		99
Eye of the Beholder II	109	109
Ultima VII - Black Gate		139
Space 1889	84	99
Twilight 2000		109
Traveller II (dt.)	89	99
Gateway Savage Frontier	99	99
Might & Magic III	84	99
Pools of Darkness	84	99
Wizardry 7/Crusaders	119	

Sonderangebote

	AM	PC
Bad Blood (Chris Roberts)		29
Dragon Wars		29
Hard Nova		39
Lord of the Rings		39
Might & Magic II		49
Tunnels & Trolls		49
Buck Rogers		49
Curse Azure Bonds		39
Pool of Radiance		39
Savage Empire/Ult. ma		39

SIMULATION

	AM	PC
F117A Nighthawk		109
Silent Service II		94
MegaFortress		109
Wing Commander II		109
WCII Special Operations		69
Hyperspeed		109
Reach for the Skies	109	109
First Baron	99	109
Their Finest Missions		39
Secret Weapons Luftwaffe		109
Strike Commander		129
SWOTL P-38		49
Falcon 3.0		139
Gunship 2000		109
Dragon Strike		29

SimAnt

Nach SimCity und SimEarth erwarten wir SimUniversal! Statt dessen präsentieren uns Maxis einen Ameisenhaufen - echt abgefahren!

PC DM 109

VERMISCHTES

	AM	PC
Monkey Island II		89
Populous II	79	
Cadaver		109
Bundesliga Man. Professional	79	89
Riders of Rohan		99
Vengeance of Excalibur		99
Spellcasting 201		99
Indiana Jones IV - Atlantis		99
Conquest of the Long Bow		109
Conan	89	109

Hardware PC

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Kraft PC Joystick	DM 89
Soundblaster II	DM 259
Thunderboard	DM 259

Uncharted Waters

Abenteuerspiel zum Kolumbusjahr. In bekannter KOEI-Qualität mischen sich Strategie, Handels-, und Entdeckungsspiel. Der definitive Pirates-Nachfolger!

PC DM 119

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80\$.) mitbestellen!

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

Telefonische Bestellannahme

0211/397667

Du hast nur eine

CHANCE...

Jetzt wieder
mit den neuesten
Videospielen!



Du willst alles über Videospiele wissen?
Du verlangst harte, objektive Tests für
den richtigen Kauf? Dich interessieren
aktuelle Marktneuheiten?
Dann hast Du nur eine Chance:
Du brauchst VIDEO GAMES –
die Videospiele-Zeitschrift mit noch
mehr Spiele-Spaß pro Seite.
Denn VIDEO GAMES bringt Dir
die ganze Spiele-Power nach
Hause...

Die neueste VIDEO GAMES
wartet auf Dich.
Hol sie Dir!

Ab
3.2.92 bei
Eurem
Händler!

**VIDEO GAMES TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT**

Jetzt kommen wir zum Finale unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Mit ein bißchen Glück und den richtigen Antworten könnt Ihr einen Original-Spielhallenautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

Wettbewerb

Teil 3

Hier findet Ihr den dritten und letzten Teil unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Als Hauptpreis könnt Ihr einen Original "Cisco Heat"-Automaten im Wert von rund 10000 Mark gewinnen, den die Firma Rushware gestiftet hat. Bevor Ihr den Automaten zu Hause aufstellen könnt, müßt Ihr auch noch die letzten sechs Fragen

zum Schauplatz des Spieles beantworten. Im Spiel heizt Ihr mit einem feurigen Polizei-Flitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt drehte sich auch unser kleines Quiz in der **POWER PLAY**, das nun in die dritte Runde geht.

Alles in allem gilt es, 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder Ausgabe sechs. Als Etap-

penpreise winken für die richtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpflaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Komplettsieger gezogen. Sendet Eure Antworten für die ersten sechs Fragen dieser Ausgabe bis zum 15. April 1992 an folgende Adresse:

**Markt und Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Cisco Heat
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München**

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtswegs. *mh*

Die Fragen

Hier findet Ihr die letzten sechs der insgesamt 18 Fragen.

13. Welcher Flugsimulator für den Amiga spielt ausschließlich in der Gegend um San Francisco?

14. In welchem Jahr fand das "große Erdbeben" statt, das San Francisco fast vollständig zerstörte?

15. Welche Form hat das berühmteste Bürogebäude San Franciscos?

16. Wie heißt das Gebäude?

17. In der Nähe von San Francisco besitzt eine Filmfirma, die sogenannte "Skywalker Ranch". Wie heißt die Firma?

18. Wie nennt man die Straßenbahnen in San Francisco?

Die Preise

Hauptpreis (alle drei Ausgaben): der Cisco-Heat-Spielautomat.

1. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein Walkman

2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer

3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt

RUSHWARE
Online with the trend

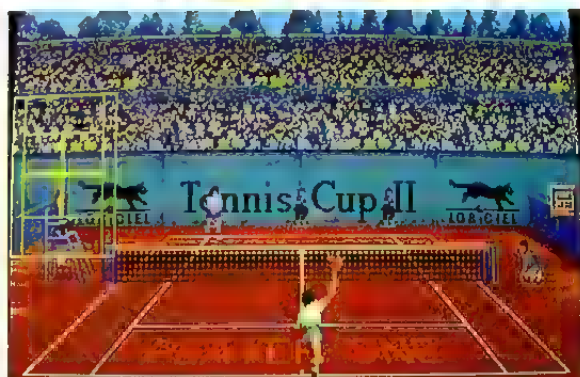


Inserentenverzeichnis

Ami-Shows	121	Konami	135
ASI	3. US		
		M&B Versand	129
Bachem	28	Markt & Technik,	
Bachler		Buch- u. Software-	
Softwareversand	38	verlag 18/19, 50, 103, 110,	
Berry	65	112, 125, 131, 136, 140, 147	
Bornico	25, 29, 31	MN Hobby Soft	81
Boyd	65	MR-Soft	65
		Multimedia	69
		Multimedia Soft	116
Club der Computer-			
freunde	67		
Com Tronic	65	Okay Soft	69
Computer Box	136		
Computerworld	28	Peroka-Soft	26
CoSi	27	Philip Morris	2. US
CPS	23	Power Games	148
CPS Heidak	76/77	Premier Mail Order	89
CWM	149		
		Quicksoft	117
Dynatex	143		
		Rushware 13, 43, 83, 105,	
		109, 4. US	
ECS	139		
Esser-Soft	30		
Express-Versand		Seven Eleven Soft	81
Schweiz	28	Soft & Sound	56
		Softpower	8
Fantasy Productions	111	Software	41, 99
Flashpoint	132	Software Maniacs	73
Förster	30	Softworld	17
Frog-Soft	47, 81	Solar Games	137
Funny			
Softwareversand	32, 145	Theo Kranz-Versand	148
Funtastic		Time Soft	107
Computerware	53	Top 4 Software-	
Funware/ECS	137	versand	139
		Topsoft	137
Galaxy Software	127, 133		
Game Play	14	United	
Games	30	Software	11, 45, 111
Gnadenlos	60		
Gross Electronic	69		
Grzywaczewski	108	VGC Video	
		Gamblers	139
Hamo Fachversand	68		
High-Score-Games	71	Westfalenhalle	141
		Wial-Versand	54/55
Joysoft	59	World of Wonders	48
Karosoft	106	Zapp Games	148
Kingsoft	9	Zero-Laser	127

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma M.S.P.I. bei.

Doppelfehler



Die eingelebende Platzübersicht entbehrt jeglicher Übersichtlichkeit

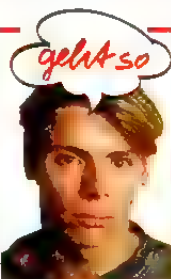
Tennis Cup 2

Nach dem mittelmäßigen ersten Teil fördert Loricel einen Nachfolger ihres Tennis-spiels zu Tage — *Tennis Cup 2*.

Ihr beginnt Eure Sportlerlaufbahn in einer Empfangshalle, in der zwischen dem obligatorischen Menü für diverse Einstellungen, einem Tennismatch oder dem Wurfmaschinen-Training gewählt werden darf. Spielt Ihr im Turniermodus, warten alle großen Tenniswettbewerbe dieser Welt auf den Spieler. Neben Geschwindigkeit, Spielweise und Darstellungsformen, lassen sich auch Platzbelag und Satzanzahl ein-

stellen. Auf dem Platz angekommen, seht Ihr Euren Spieler von schräg oben. Spielt Ihr gegen oder mit (Doppel) einem Freund, darf der Bildschirm, wie schon im ersten Teil, auf Knopfdruck geteilt werden. Mit dem Joystick steuert Ihr Bewegungen und Schlagarten. Wenn Ihr es wünscht, läuft der Spieler auch automatisch in die beste Position. Von Schmetterbällen bis zu hohen Lobs ist alles möglich. Die Richtung Eurer Schläge läßt sich ebenfalls mit dem Joystick angeben. Spielstände dürfen gespeichert werden. *kn*

Im Vergleich zum ersten Teil, hat das Team von Loricel das Spielgeschehen auf dem Platz so gut wie gar nicht geändert. Die netten Ideen des ersten Teils wollte man sicherlich besser in Szene setzen — das Ergebnis blieb aber leider das gleiche. Grafisch mal wieder recht ansprechend, aber spielerisch unterbelichtet. Bälle ins gegneri-



sche Feld zu bringen, gelingt des öfteren, während die gewollte Platzierung meist ins Gegenteil umschlägt. Da werden eben mal aus wunderbar angebrachten Lobs unkontrollierte Netzanfälle. Die seltsam komplexe Steuerung tut ihr übriges dazu. Im Endeffekt ein netter Tennisentopf, für Profis nicht der Rede wert. "Great Courts 2" ist wesentlich besser.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loricel, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS 61%

Grafik: 64% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Die Stasi lebt



Bericht aus der Folterkammer: Der Verdächtige beginnt zu reden.

Floor 13

Demokraten sind eine feine Sache. Wie aber verhindert man, daß in einem Staat ein Diktator an die Macht kommt, oder durch eine Volksabstimmung das Volk etwas Staatsschädigendes entscheidet? Ganz klar, eine Geheim-polizei muß her.

In England gibt es eine solche Polizei und Sie dürfen sie leiten. Dazu ziehen Sie in das dreizehnte Stockwerk (*Floor 13*) eines unscheinbaren Bürogebäudes. Bericht erstatten Sie nur dem Premierminister.

Jeden Tag erhalten Sie Berichte über wichtige Ereignis-

se. Das kann eine Entführung sein, ein Gerücht über eine Liebesaffäre eines Parlaments-Abgeordneten, ein Bombenanschlag oder ein Zeitungsbericht über Machenschaften der Regierung. Jetzt müssen Sie entscheiden, was zu tun ist: Lassen Sie die Personen beschatten? Durchsuchen Sie die Wohnungen und Büros? Wenn sich ein Verdacht erhärtet, lassen Sie die betreffende Person befragen? Foltern? Beiseitigen? Jede Aktion hat Auswirkungen auf die Meinung des Volkes und somit auf den Verlauf des Spieles. *bs*

Rostfreie Rüpel



Auf dem Orion kämpfen Roboterheere um die Vorherrschaft

Steel Empire

Wie wir alle spätestens seit dem *Terminator* wissen, werden die Kriege der Zukunft von Robotern und Computern geführt. So auch bei Milleniums neuem Strategiespiel *Steel Empire*. Bis zu sechs Personen kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Orion. Sind nicht genügend Spieler vorhanden, werden die Kontrahenten auf Wunsch vom Computer übernommen oder einfach abgeschaltet. Taktische Einsteiger können sich an einer Miniauseinandersetzung versuchen, bevor Ihr Euch an das Komplettszenario wagt.

Gespielt wird bei *Steel Empire* rundenweise. Zu sehen ist immer ein Ausschnitt einer Orion-Landkarte, die in kleine Provinzen unterteilt ist. Via Icon-Leiste und Maus baut Ihr Fabriken und Roboter, die anschließend in die Nachbarländer geschickt werden können. Für jede eroberte Provinz gibt's Geld, mit dem Ihr neue Einheiten, Festungen oder Produktionsanlagen baut. Trefft Ihr bei dem Eroberungsfeldzug auf feindliche Einheiten, wird auf einen Kampfbildschirm umgeblendet. Hier steuert Ihr Eure Roboter selbst. *mh*

Hier wird ein beklemmendes Szenario geboten. In Deutschland würde man so was als "Leite die Stasi"-Spiel bezeichnen und, zu Recht, verdammen. Bei welchem anderen Programm dürfen Sie unschuldige Bürger überwachen, aushorchen, verleumden oder foltern? "Floor 13" ist dabei noch nicht mal als ätzende Satire ausge-



legt: Die Programmierer meinen das Ganze wirklich ernst. Sieht man mal von der menschenverachtenden Handlung ab, wird spielerisch nur sehr wenig geboten. Man tippt sich immer durch dieselben Dutzend Menüs, hat nur eine Handvoll wirksamer Aktionen und muß oft mit Glück die richtige Entscheidung treffen.

Wer sich auf eine Runde *Steel Empire* einläßt, muß schon etwas Zeit mitbringen. Vor allem im Kreise von Kollegen zieht sich eine vergnügliche Schlacht um den Orion durchaus einen ganzen Abend hin. *Steel Empire* fährt allerdings mit weit weniger strategischen Feinheiten auf, wie z. B. Dan Buntens Klassiker *Command H.Q.*, der Knaller



Battle Isle oder einige Konkurrenzspiele aus japanischer Produktion. Auch technisch müssen Abstriche gemacht werden: Die Grafik ist alles andere als attraktiv und außer ein paar mageren Soundeffekten wird nicht viel geboten. Und trotzdem: Für Gelegenheitsstrategen ist *Steel Empire* ein willkommener, spannender Taktikeinstieg.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin Games, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 29%

Grafik: 62% Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Millennium, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 31% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

MultiMedia Soft

Computerspiele

4800 BIELEFELD
Brakhofstraße 21b
Tel. 0521 - 763981

10 x in Deutschland!

5100 Aachen
Mörgestraße 4
Tel. 0241 - 407893

Bald in Ihrer Nähe!

5160 DÜREN
Südstraße 24
Tel. 02421 - 56146

SPIEL & SPASS
durch
MIETEN!

WOLLEN SIE AUCH EINEN
MULTIMEDIA SOFT-LADEN
ERÖFFNEN? RUFEN SIE AN!
TEL. 0241-407893
15-19.30 UHR

KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben.
Früherkennung bedeutet
frühzeitig helfen zu
können. Sie sollten sich
1x im Jahr die Zeit für
die kostenlose
Früherkennung nehmen.

Für Frauen ab
20 Jahren und Männer
ab 45 Jahren.



Dem Leben zuliebe.
Deutsche Krebshilfe

computerspiele/tests

Himmel hilf

Matrix

na ja Klötzchen und kein Ende: In *Matrix* müßt Ihr auf einem Spielfeld, das in 64 kleine Quadrate unterteilt ist, hufenweise diese Quader aneinanderreihen. Punkte gibt's jedoch nur für komplette "Vierer"-Reihen. Der Haken an der Geschichte: Ein Computergegner oder ein zweiter menschlicher Mitspieler bauen ebenfalls am "Viererklotz". Wer innerhalb der vorgegebenen Zuganzahl die meisten Reihen baut, und somit die meisten Punkte scheidet, gewinnt. Dummerweise ist das Denkspielgenre und besonders die Gattung der Klötzchenprogramme ausgelagert wie kein anderes. Abwechslungsreichen



Nichts Neues im Land der Klötzchenspiele (Amiga)

Spieldaß, frische Ideen oder technische Glanzleistungen sucht man aber bei *Matrix* vergebens. mh

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Softshop, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

42%

Grafik: 18% Sound: 14%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

In Vorbereitung

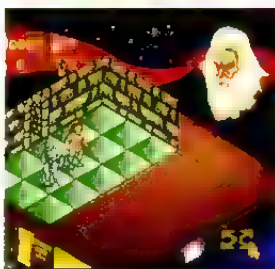
C 64

nicht geplant

Abenteuer für Arme

Hero Quest

gibt so Auf dem Weg zur MS-DOS-Version hat die Computerumsetzung des beliebten Rollenspiels *Hero's Quest* ein paar kleinere Veränderungen durchgemacht; spielerisch blieb in den düsteren Kellern, Kerkern und Monsterhöhlen jedoch alles beim alten. Ihr steigt zusammen mit bis zu drei Heldenkollegen/-konkurrenten in die Untertun, um bestimmte Kleinode zu bergen und Bösewichte zu vertrimmen. Alle Räume seht Ihr von schräg oben, die Kampfsequenzen sind (mickrig) animiert, jedoch nicht interaktiv. Unterm Strich ist auch das MS-DOS-*Hero's Quest* trotz geschöner Grafik recht langweilig und unoriginell. Da



Trotz hübscher VGA-Grafik keine echte Delikatesse

die Szenario-Disk "Return of the Wilch Lord" gleich mitengebaut wurde, ist's eisenharten Fans trotzdem (bedingt) zu empfehlen. wi

STECK
BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

53%

Grafik: 61% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

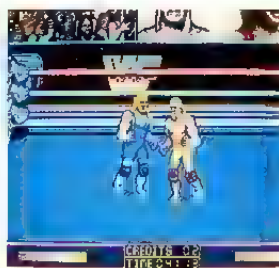
bereits erschienen

AMIGA

bereits erschienen

C 64

nicht geplant



Wrestle Mania

Jetzt dürft Ihr also auch auf dem PC das Profi-Catchen beginnen, indem Ihr in die Rolle eines berühmten Wrestlers schlüpft und ihn in der scrollenden Pixel-Arena steuert. Das Ansetzen eigener Griffe gestaltet sich ähnlich benutzerfreundlich als bei den bereits getesteten Amiga- und C-64-Versionen (keine Chance gegen den unbesiegbaren Computergegner). Wenn im Zwei-Spieler-Modus aber keiner der beiden Wrestler die Steuerung checkt, bleibt das Spiel hier wenigstens fair. ri

Genre: Sportspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

28%

Grafik: 34% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer



Golden Eagle

Auch Amiga-Besitzer können nun auf die Suche nach Loricels *Golden Eagle* gehen. An dem Action-Adventure-Mix hat sich gegenüber dem PC-Vorbild nur wenig getan. Die vorbildliche Animation des Titelhelden täuscht nicht über ein dürriges Spiel hinweg. Hier einen Feind umblasen, dort einen Gegenstand aufklauben und gelegentlich eine Runde *Reversi* spielen reicht nicht aus, um den goldenen Adler flügge werden zu lassen. Meine Empfehlung: Noch ein wenig überm Spieldesign brüten. mh

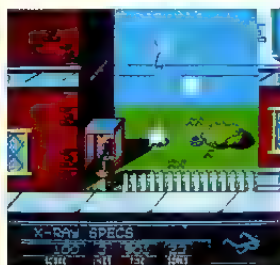
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Loricel
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA

43%

Grafik: 65% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



The Simpsons

Do the Bartman! Wurde Bart Simpson mit seinen Außerirdischen bisher nur zusammen mit einem Amiga 500 verkauft, könnt Ihr ihn nun auch ohne der Hardware erwerben. In mehreren horizontal scrollenden Levels müßt Ihr alle herumliegende Gegenstände rot färben (die Aliens sind allergisch gegen die Farbe), natürlich ohne sich von den außerirdischen Schleimern erwischen zu lassen. Kein Genestreich, aber ein ganz nettes Hüpfspiel mit sehr angenehmer Grafik.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 53%

Grafik: 58% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer



4-D Sports Driving

So was ist immer kritisch: Spiele mit ausgefüllter 3-D-Grafik vom PC auf den Amiga umzusetzen. Meistens geht dabei ein Haufen Spielspaß durch den Geschwindigkeitsverlust flöten. Beim Autorennen 4-D Sports Driving hält sich der Frust erfreulicherweise etwas in Grenzen. Die, im Gegensatz zum AT, langsamere Grafik, wird durch viele Spieloptionen sowie einen herrlichen Streckenbaukasten wieder wett gemacht. Mit Sicherheit nicht das beste Amiga-Rennspiel, aber anschauen lohnt sich.

Genre: Sport
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 75%

Grafik: 71% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel



Mad TV

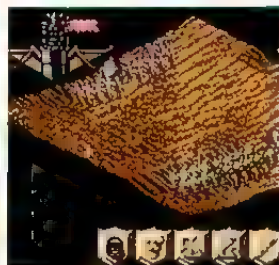
Jawoll, man muß Rainbow Arts für die exzellent gelungene Amiga-Version von Mad TV loben. Abstriche gibt's keine, das Spiel ist eine sorgfältig auf den Amiga konzipierte Version. Das merkt man an der schnellen und komfortablen Steuerung (Festplatteninstallation inklusive); auch Grafik und Sound werden dem Amiga einigermaßen gerecht. Wer als Nicht-MS-DOS-Besitzer bislang auf die verrückte TV-Strategie verzichten mußte, sollte sich zügig nach diesem originellen Spiel umsehen.

Genre: Strategie
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 80%

Grafik: 79% Sound: 73%

Schwierigkeit: einstellbar



Realms

Steve Turners Strategiespiel hat auch auf dem ST nichts an Reiz, aber auch nichts an schnell aufkommender Heftigkeit verloren. Die 1:1-Umsetzung bietet die gleichen technischen Qualitäten der Amiga-Version: feine Grafik, hübsche Icons und eine nette Musik. Strategie-begeisterte ST-Besitzer kommen trotz teilweiser Unübersichtlichkeit ("Huch, wo ist meine Armee?") auf ihre Kosten. Einsteiger sollten die Finger von Realms lassen. Von einem Steve-Turner-Produkt hätte man mehr erwartet.

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 69%

Grafik: 74% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer



The Simpsons

Auch auf dem PC rückt Simpson Junior gegen die Alien-Divisionen vor. Mit einer roten Spraydose bewaffnet, will er die Welt vor der Farbe Lila und bösen herrschtsichtigen Aliens retten. Unter MS-DOS ist Bart etwas schwieriger und umständlicher zu steuern. Wer am analogen Joystick verzweifelt, greift zur Tastatur, die in puncto Präzision ganz akzeptabel ihren Dienst verrichtet. Wer nichts gegen Hüpfen und Sprühen hat, kann ruhig mal 'nen Blick ins Spiel werfen.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 51%

Grafik: 53% Sound: 40%

Schwierigkeit: schwer



The Simpsons

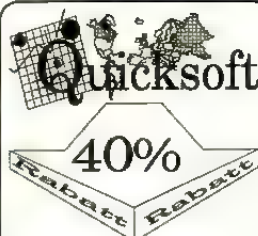
Auch Commodores Kleinsten will Bart Simpson von Außerirdischen befreien. Tatsächlich müßt Ihr in der C-64-Version nur mit wenigen Abstrichen rechnen. Keine Hintergrundmusik und etwas spartanischere aber dennoch ordentliche Grafik. Die Kollisionsabfragen der Sprites sind etwas fairer, damit wird das Spiel leichter. Insgesamt auch nicht der Renner, aber ein putziges, halbwegs abwechslungsreiches Jump'n'Run mit dem witzigen Helden aus den Zeichenrückfilmen.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 Mark

C64 41%

Grafik: 58% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



Auf alle Computerspiele in unserem Programm

Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum GLEICHEN PREIS!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für alle gängigen Computersysteme!!!

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00.
3. Ihr rechnet ihn euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z. B. bei PowerPlay-Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel:
Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis DM 99,00
 $99,00 \times 0,684 = 67,72$

Titel	Amiga	IBM
Apydya	54,72	-
Populous 2	68,40	68,40
Mad TV	68,40	68,40
Cruise f. a. Corpses	61,56	61,56
Elvira 2	68,40	68,40
Monkey Island 2	68,40	68,40
Formula 1 Gr. Prix	75,24	75,24
Civilization	82,02	82,02
Ultima 7	-	88,92
Knights o. t. Sky	68,40	68,40
Special Forces	68,40	68,40
Battle Isle	68,40	68,40

Vorteile für Euch

1. Ihr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefpreisen.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.

Wie kann man bei uns bestellen?

Telefon 1: 07771/61964
Telefon 2: 07720/65430
Telefon 3: 07720/62391
Schriftlich: Qu cksoft
Teckstraße 20
7730 VS-Schwenningen

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme
ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5.00
Versandkosten Inland DM 12.00

Qu cksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Verlags. Inhaber Th. Vosseler & R. Waldoif

Irtrümer und Preisänderungen vorbehalten

Game-Gründungs- und deutscher Anleitet; für die ersten 1000 Besteller zum Superpreis von

DM 199,00

GOTTES VERGESSENE KINDER

Die besten Spiele gibt es nur als ungehaltenes Versprechen: Wir forschten nach angekündigten Großprojekten und niemals vollendeten Spieleserien.

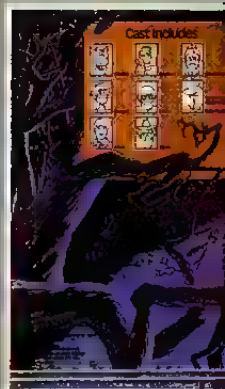
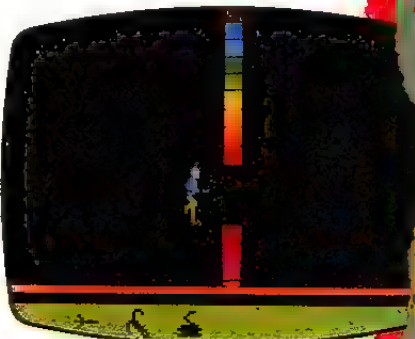
Lang bevor der erste C64 die Spielerherzen erwärmte und zu einer Zeit, als ein gewisser Lord British am ersten "Ultima" tüftelte, war Ataris VCS die Traumkonsole für Amerikaner und Europäer gleichermaßen. Nahezu alle bekannten Auto-

maten wurden für den Hardwarezweig (damals noch ein wahrer Rie-

se) umgesetzt; dann begann Atari über anspruchsvollere Videospiele nachzudenken. Die "Swordquest"-Serie entstand: Eine Reihe von einfachen Geschicklichkeitstests sollte sich zu einem pompösen Abenteuer mit Rollenspieleinschlag zusammenfügen. Nur wer die gesamte Serie, bestehend aus insgesamt vier "World"-Spie-

len, durchlebte, konnte Swordquest lösen. 1983 erschienen "Earthworld" und "Fireworld" und verkauften sich trotz des ungewöhnlichen Spielinhaltes ganz tapfer. Den dritten Teil zu bekommen, wurde für die Atari-Fans schon schwieriger: Selbst in den Staaten wurde "Waterworld" nur ein paar Tage lang ausgeliefert. Den vierten Teil gab's nie, der erwähnte dritte schaffte es nicht mal nach Europa. Und das, obwohl die Serie nur komplett zu lösen war...

Der amerikanische Gigant Parker hat aus frühester Spielvorzeit ebenfalls noch ein paar Versprechen offen. Für das Atari VCS produzierte Parker gelungene Titel wie "Pop-eye", "Frogger", "Amidar" sowie "The Empire strikes Back" und wurde so zu einem der zuverlässigsten Spielpaßlieferanten dieser Zeit. Die wichtigsten Titel waren für 1983 angekündigt und schließlich auf 1984 verschoben: Neben einem weiteren "Star Wars"-Spiel, einem "McDonald's"-

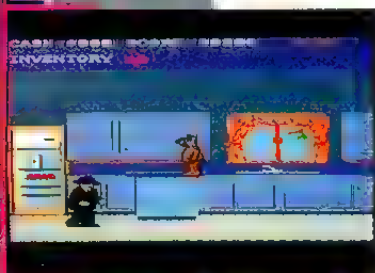


PARKER

VIDEO GAMING

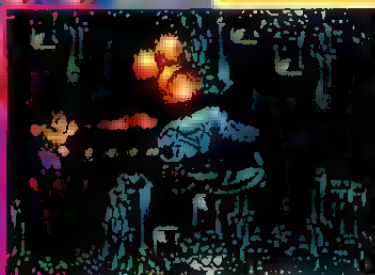


Links: Mit der "Swordquest"-Serie wagte sich Atari vor zehn Jahren an ein ungewöhnliches Abenteuer-Quartett. Nur zwei Teile erschienen — für eine Saga, die nur komplett gelöst ihr Geheimnis preisgibt, recht wenig.



"Scooby Doo" erkor Elite zum Hauptdarsteller eines aufwendigen Computertrickfilms; die auf doppelseitigen Anzeigen beworbenen Luxus-Grafiken erschienen jedoch nie im gleichnamigen Spiel, das sich Monate später (stark abgespeckt) als simpler Geschicklichkeitstest entpuppte. Alfs Abenteuer testeten wir vor zweieinhalb Jahren; auch dieses Spiel (fürs Master System) schaffte es nie in die Kaufhäuser.

Rings



Programm und einem Abenteuer um den Marvel-Helden "Hulk" stand mit "Lord of the Rings" die vielleicht sensationellste Lizenz des Jahrzehnts auf dem Ankündigungszettel. Leider brach just zu dieser Zeit der überladene Videospiegelmarkt weltweit in sich zusammen. Parker reagierte schnell, zog sich Ende 1984 quasi über Nacht zurück und hat erst vor kurzem (mit einigen Titeln für das Master System und das NES) das gefährliche Terrain wieder betreten.

Synapse: PR-Abteilung, übernehmen Sie!

Ein Spiel, das es überhaupt nicht gab, produzierte die Marketingabteilung von "Synapse". Mit Hits wie "Fort Apocalypse" und "Shamus" war Synapse in den früheren 80er Jahren der Anbieter für Actionspiele auf Atari XL und C64. Das Softwarehaus war auch bekannt für seine markigen Packungen mit knallbunten, fantastisch gezeichneten Covers. Als eines Tages ein neuer Katalog entstand, fehlte der Marketingabteilung noch ein

Spiel. Um keine leere Seite drucken zu müssen, dachte man sich den knackigen Namen "Reptilian" aus, ließ ein tolles Cover malen und klebte dies mit den Worten "Coming soon" (bald erhältlich) in den Katalog. Der Entwicklungsabteilung wurde gesagt: Wenn ihr wieder mal ein tolles Actionspiel mit Aliens habt, dann nennt es doch einfach "Reptilian". Doch noch bevor die Programmierer Reptilian in Angriff nehmen konnten, schlichtete Synapse in die Beinahepleite. Die Entwicklungsarbeiten wurden auf ein Minimum reduziert, die Firma an Broderbund verkauft und schließlich ganz geschlossen.

Der Synapse-Zusammenbruch führt zu weiteren unveröffentlichten Spielen: Nach tolen Erfolgen im Action-Genre wurde das Angebot stark erweitert. Neben einer Textverarbeitung und einer Datenbank für die Ataris wurden exotische Anwendungen entwickelt. So bestand zum Beispiel "Relax" aus einem Stirnband, das mittels mehrerer Sensoren den Stress einer Person messen sollte. Per "Bio-Feedback" sollte man sich dann unter Softwareeinfluß beruhigen.

Leider verkauften sich diese Projekte nicht gut; um genau zu sein, nahezu gar nicht. Beim Versuch, das Ruder herumzureißen, machten die Synapse-Manager dann einen entscheidenden Fehler. Zu dieser Zeit entwickelten sich die Text-Adventures von Infocom zu echten Verkaufsschlagern. Synapse sahen hier den Markt der Zukunft und begannen, "BTZ" und "Electronic Novels" zu entwickeln. BTZ steht für "Better than Zork" und spielte darauf an, daß die Adventures komplexer und der Parser besser als der von Infocom (bekannt durch Zork) werden sollte.

Um die Electronic Novels zu entwickeln, verpflichtete man alle Starprogrammierer von Synapse, die vorher nur Actionspiele gemacht hatten. Außerdem wurden Autoren eingekauft, die die Storys schreiben sollten. Fünf Novels waren geplant: "Mindwheel", "Essex", "Brimstone", "Breakers" und "Ronin". Mindwheel und Essex kamen auch 1986 in die Geschäfte, aufwendig aufgemacht und von Kritikern gelobt. Der Kunde blieb jedoch zurückhaltend: Zum einen war Mindwheel ein derart abgedrehtes Spiel, das selbst hartgesottene Adventure-Spieler

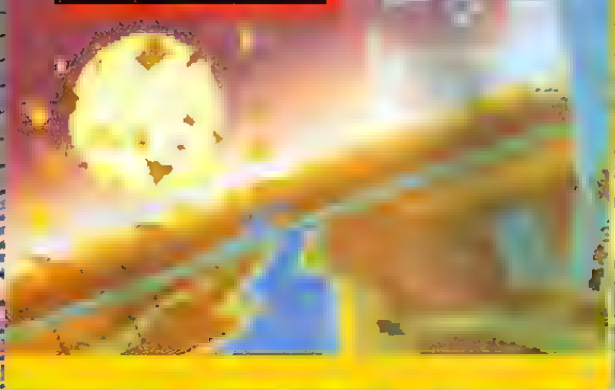
Als der Videospiegelmarkt 1983 bröckelte, war der amerikanische Spielergigant Parker ("Monopoly") der erste Hersteller, der mit einem globalen Rückzug reagierte. Einige interessante Lizenzen blieben dabei leider auf der Strecke.





In einer aufwendigen Anzeigenkampagne bejubelte Imagine

1984 die eigenen Programmierer ("Master Games Designer") und Mega-Games ("Concepts"). Imagine war innerhalb eines halben Jahres von einer Mini-Firma mit einem Dutzend Mitarbeitern zum größten Hersteller Europas mit 104 Angestellten angewachsen. Darunter drei Grafiken aus Bullfrogs Aprilscherz "Cyber Assault"



mit dem literarischen Werk nichts anfangen konnten. Es ging um Seelenwanderung, Metaphysik, Träume und Poesie. Zudem wurden massiv Brutalität und Sex hineinverquirlt. Zu guter Letzt stellten die Adventures abstruse Hardwareforderungen an den xyz-Anwender. Zwei Diskettenlaufwerke und mindestens 64 KByte Speicher waren notwendig, um die Spiele zu starten — für die damalige Zeit enorm. Auch die Umsetzungen für Atari ST und C64 konnten da nicht mehr viel helfen. Die Spiele "Brimstone" (Jagd nach dem heiligen Gral) und "Ronin" (Samurai im mittelalterlichen Japan) kamen nicht mehr auf den Markt. "Breakers" (ein Science-fiction-Adventure) erschien unter dem Broderbund-Label in "normaler" Verpackung. Mit dem riesigen Entwicklungsaufwand für die BTZ-Spiele hatte sich Synapse endgültig übernommen und mußte seine Pforten schließen. Die Programmierer wurden in alle Winde verstreut.

Die restlichen Ex-Imagine-Entwickler schlossen sich zu Denton Design zusammen und sind ebenfalls noch in der Branche tätig: "Frankie goes to Hollywood" und "Shadowfire" hießen ihre ersten Hits, mit Kenny Everett schuf Steve Cain, der Grafiker der verhin-

Bildschirmen angab, schlug die Zahl 36000 wie eine Bombe ein. Mike Singletons "Lords of Midnight", eines der bis heute technisch innovativsten und spielerisch vorbildlichsten Strategiespiele, wurde der Sommerhit von 1984 und mit Computerspielpreisen überhäuft. Ein knappes Jahr später übertrumpfte sich Singleton selbst mit der Fortsetzung "Doomdark's Revenge" um noch einmal 12000 "Bildschirme", quasiintelligente Charaktere und edle Grafik. Der Presserummel um den dritten Teil der "Midnight-Serie", "Eye of the Moon", dauerte knapp zwei Jahre, dann erkannten die Journalisten, daß sie an der Nase herumgeführt wurden. Mutige Journalisten fragten Mike Singleton noch heute nach dem Abschluß seiner Beinahetrilogie...

Scooby Doo schlug niemals zu

Mit einem "interaktiven Film" sprichwörtlich auf die Schnauze gefallen ist der englische Hersteller Elite. Unter dem Namen des prominenten Cartoon-Hundes "Scooby Doo" kündigten die Macher 1985 einen grandiosen Computerfilm mit tonnenweise Animation, intelligenten Charakteren und Supersound an. Ein Grafiker malte ein paar famose Bildchen, aufwendige, doppelseitige Anzeigen wurden gestaltet und die Presse informiert. Erst dann scheint man einen Programmierer hinzugezogen zu haben, der schnell bemerkte, daß ihm auf dem Spectrum nur knapp 40 KByte zur Verfügung standen. Immer stiller wurde es um Scooby Doo, bis ein Jahr später ganz verschämt ein Programm unter diesem Namen erschien. Leider hatte es mit den zahlreichen veröffentlichten Anzeigenmotiven nicht mehr viel zu tun. Das "andere" Scooby Doo wurde im Auftrag von Elite von Gargoyle Games schnell und schludrig heruntergeschrieben und entpuppte sich als mittelmäßiges Plattformspiel, das bis auf den Namen durch nichts mehr an das versprochene Superspiel erinnerte. Danach steckte sich Elite leichtere Ziele und ist bis heute im Geschäft.

Gargoyle Games jedoch nicht mehr: Bevor sie Scooby Doo verbrachten, gehörten die Entwickler zu den umjagten Stars der englischen Software-szene. Nach den grafisch herausragenden Fantasy-Spielen

derten Mega-Games, außerdem "Star Trek", "Black Lamp" und "Star Goose". Den Namen "Imagine" kaufte wiederum Ocean, die unter diesem Label größtenteils Sportspiele und Konami-Lizenzen veröffentlichten.

Das dritte große "Angekündigt, aber nie erschienen"-Projekt schlug ähnliche Wellen, endete jedoch weniger dramatisch. Auch diesmal, im Frühjahr 1984, diente eine spektakuläre Anzeigenkampagne als Herold: Erst war sie schwarz und weiß und ohne Firmenlogo mit einem verschwörerischen "Who are the Lords of Midnight?" betitelt, Monat für Monat kamen weitere Texte und Elemente dazu, bis sich schließlich der damals noch recht unbescholtene Hersteller Beyond als Urheber zu erkennen gab: In einer Zeit, in der man die Größe eines Spiels noch auszählen konnte und in



AMK BERLIN
Hallen 1 und 2



3.-5. April 1992
9:00 - 18:00 Uhr
2. April 1992
Fachbesuchertag
10:00 - 18:00 Uhr

AMIGA
BERLIN 92

unter der Schirmherrschaft des

AMIGA
MAGAZIN

Vorverkaufsstellen Berlin

Im BERLINER BANK City Service
Kurfürstendamm, Tel. 030 / 8 62 25 00

Im SFB-PAVILLON
Theodor-Heuss-Platz, Tel. 030 / 3 02 50 54

Im den KARSTADT-HÄUSERN
Hermannplatz, Tel. 030 / 6 87 40 00
Steglitz, Tel. 030 / 7 92 28 00
Müllerstr. (Wedding), Tel. 030 / 4 61 20 20
Wilmsdorfer Str., Tel. 030 / 3 12 90 80
Tegel, Berliner Str., Tel. 030 / 4 34 60 61

&

Enter
TAINMENT
1992

Die große
Entertainment-Show
für AMIGA,
PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und
SEGA.

"Tir Na Nog" und "Dun Darach" begannen sie an der Science fiction-Trilogie "Siege of Earth" zu werkeln. Alle drei Teile wurden mit präzisiertem Veröffentlichungsdatum veröffentlicht; nur "Marsport" erschien wirklich, die Nachfolger versanken im Ram des Vergessens.

Frontier — beinahe ein "Elite"-Killer

Die britische Telefongesellschaft British Telecom (kurz BT) leistete sich 1985 mit der Gründung des eigenen Softwarehauses Telecomsoft einen ganz besonderen Luxus: Fünf Jahre lang erschienen unter den Labels Firebird, Rainbird und Silverbird Computerspiele für alle gängigen Systeme. Für den guten Start wurde eines der erfolgreichsten Programme aller Zeiten eingekauft: "Elite" von David Braben und Ian Bell. Elite brachte Firebird (und BT) jede Menge Geld — da mußte noch mehr zu holen sein, dachte man sich.

Schon kurze Zeit später angestiegen sich die BT-Leute das erfahrene Entwicklerteam Realtime Software, die erst ein Action-3-D-Spiel für Spectrum und Schneider abliefern und dann mit "Carrier Command" begannen. Noch bevor Carrier Command fertiggestellt wurde, bastelte man bereits an einem Projekt namens "E.P.T." (böse Gerüchte sagen, daß es zuerst E.P.O. hieß: "Elite Piss Off"). Es sollte das größte, schönste und 16bitigste Weltraumspiel überhaupt werden. Dutzende von Raumschiffen, alle mit un-

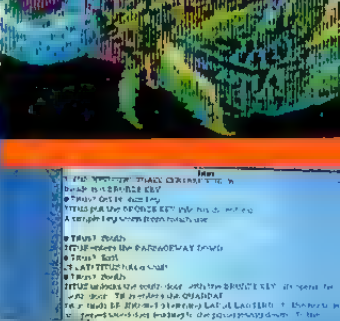
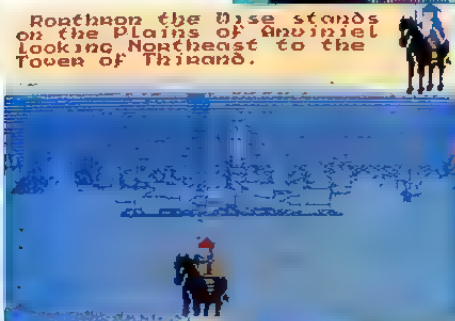
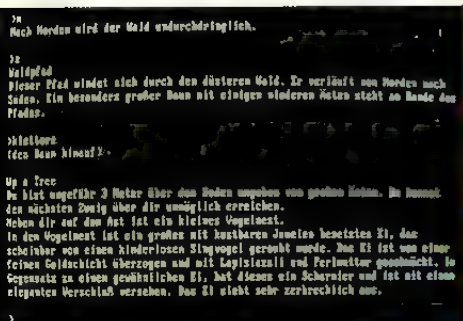
terschiedlichen Cockpits, realistisch simulierte politische Systeme, denen man beispielsweise als Söldner zum Umsturz verhelfen kann. Keine Überlicht-Geschwindigkeit, sondern Langstreckenflüge im Kälteschlaf. Die Handlung soll-

te sich über Hunderte von Jahren erstrecken, in denen die Galaxis sich immer weiter entwickelt. Und, und, und. Als die Realtime-Programmierer 1987 von POWER PLAYS Boris Schneider interviewt wurden, zeigten sie unter der Hand erste Demos und riefen bei unserem sehr verwöhnten Tester glänzende Augen hervor. Leider zählt Realtime zu den programmierteams, die notorisch alles zu spät fertigstellen (jüngstes Beispiel: Oceans "Battle Command" erschien rund ein Jahr zu spät auf Amiga und fast zwei Jahre

zu spät auf MS-DOS). So zog sich auch die Entwicklung von E.P.T. in die Länge. Als erstes wurde der Name geändert: "E.P.T." steht in den USA für Early Pregnancy Test (früher Schwangerschaftstest) — nicht gerade der ideale Name für eine kolossale Weltraumoper. "Frontier" klang da schon viel besser.

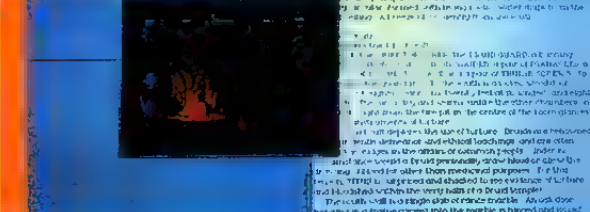
Da Frontier das ultimative Weltraumspiel werden sollte, häuften sich die Verbesserungsvorschläge und die Änderungen. Irgendwann schmiß einer der Programmierer das Handtuch, der British-Telecom-Projektleiter ebenfalls. Inzwischen meldete sich auch David Braben zu Wort, der ein offizielles Elite 2 nicht ausschließen wollte. Und schließlich stellte jemand bei BT fest, daß Firebird seit vielen Monaten nur Verluste einfuhr. Der ganze Laden wurde kurzerhand an Microprose verkauft.

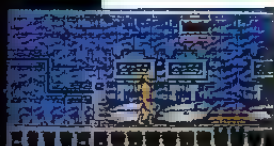
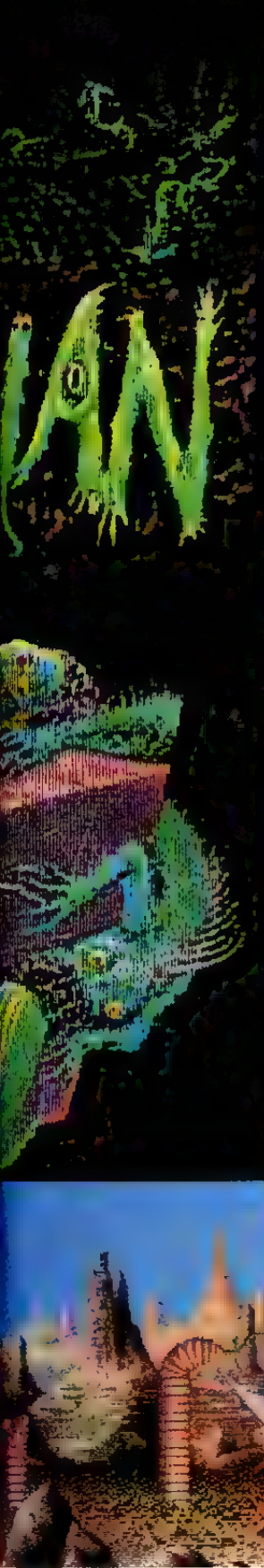
Der amerikanische Hersteller Synapse bewarb kühn ein Spiel, das nicht einmal im Grundkonzept jemals existierte. "Reptilian" bestellten Apple-Besitzer vergeblich.



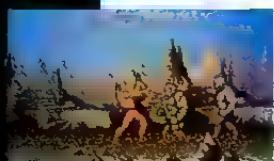
terschiedlichen Cockpits, realistisch simulierte politische Systeme, denen man beispielsweise als Söldner zum Umsturz verhelfen kann. Keine Überlicht-Geschwindigkeit, sondern Langstreckenflüge im Kälteschlaf. Die Handlung soll-

"Quarterstaff" zählt zu den innovativsten Rollenspielen (rechts). Es ist nur für den Mac erhältlich und kam nie nach Deutschland. Die deutsche Version von "Zork" (links) gab es zwar — aber nicht zu kaufen. Dazwischen: Mike Singletons "Lords of Midnight". Fans warten bis heute auf den 3. Teil.





Aus Bullfrogs Rumpelkammer: "Ember", "Colony" und "Hell" wurden zugunsten ehrgeizigerer Projekte schnell verworfen. Darunter die "vergessene" Amiga-Version des englischen Bestsellers "Sabre Wulf" (Ultimate/Rare) und kämpfende Monster aus David Jones ("Blood Money", "Lammings") gewalttätigem "Gore".



An diesem Punkt kam das endgültige Aus für Frontier. Das Endosprojekt wurde wohl in gütlichem Einvernehmen aller Seiten gestoppt. Insider behaupten, Microprose wollte kein Geld mehr reinstecken, umgekehrt wollten die Programmierer wohl keinen Microprose-Vertrag unterschreiben, der ihnen weniger Rechte als der BT-Vertrag gegeben hätte. Nur eines ist sicher: Die Geschichte war zu dem Zeitpunkt derart verworren, daß selbst ohne Abbruch der Entwicklungsarbeiten nie ein fertiges Spiel zustande gekommen wäre.

Bullfrogs Aprilscherz

Wer im Jahre 1990 die Aprilausgabe des englischen Magazins "The One" aufschlug, sah sich ganz unverhofft mit dem neuesten Projekt der Populous-Schöpfer Bullfrog konfrontiert. Im exklusiven The-One-Preview prözierte Bullfrog mit bombastischen Zahlenangaben zum angekündigten "Cyber Assault 556": Das Spiel-Universum sollte aus 50 Milliarden Planetensystemen mit jeweils eigenem kulturellem und politischem System bestehen, die miteinander kommunizierten, Handel trieben und Kriege führten. Alles war in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt; dank ausgefeilter Routinen sollten 400 Millionen Vektorberechnungen gleichzeitig ausgeführt und 1500 komplexe 3-D-Objekte ohne Geschwindigkeitsverlust bewegt werden. The One berichtet weiter: "Cyber Assault runs at 25 frames a second — the average update speed for graphics this detailed is (...) one frame every two seconds." Gegenüber der Konkurrenz also eine mehr als 20fache Rechengeschwindigkeit. Alle Bildschirmtexte und Meldungen waren als glasklare Sprachausgabe angekündigt, mittels der Speicherung einzelner Sprachlaute sollten Sätze, Phrasen und ganze Gespräche vom Programm selbständig zusammengebastelt werden.

Künstliche Intelligenz durfte da natürlich nicht fehlen; kombiniert mit dem "Ultrasonic 3D Digitiser" der Universität von Surrey simulierte Bullfrog alle denkbaren Persönlichkeiten des fiktiven Universums. Der Digitiser konvertierte dabei Dutzende von menschlichen Gesichtern in Vektorgrafik, die

das Programm simultan mit der Sprachausgabe simulieren konnte. Das Spiel war für den Jahreswechsel 1990/91 angekündigt, wurde jedoch in der Maiausgabe von The One als Aprilscherz deklariert.

Daß nicht nur Tausende von Lesern, sondern auch die eifrigen The-One-Schreiber in Aussicht auf eine exklusive Story den Bullfrog-Jungs auf den Leim gingen wird von Peter Molyneux demontiert: "Wir bekamen jedoch soviel Leserpost, daß wir auch zwei Jahre danach noch ernsthaft über Cyber Assault nachdenken. Vielleicht kommt's ja noch..."

Das totale Vergessen: Infocom

Einer der witzigsten Spieleautoren überhaupt, Ex-Infocoms Steve Meretzky, hat ebenfalls zwei Beinahespiele auf seinem Konto. Wer "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" zu Ende gespielt und einen Fuß auf Magrathea gesetzt hat, wartet heute noch auf die im Programm versprochene Fortsetzung. Mangelnder Verkaufserfolg war hier nicht der Grund — Hitchhiker war das meistverkaufte Spiel von Infocom. Die Zusammenarbeit zwischen Programmierer Meretzky und Autor Douglas Adams muß der-

"Bounty Bob" war eine der erfolgreichsten Spielfiguren der Software-Frühzeit. Seine Abenteuer als Feuerwehrmann gab's jedoch nur auf dem Papier.





art nervenaufreibend gewesen sein, daß beide erstmal ein anderes Spiel gestalten wollten. Adams bastelte wenig motiviert an "Bureaucracy" herum, danach war ihm wohl die Lust an Adventures endgültig vergangen. Insider munkeln, daß sich Infocom finanziell einen zweiten Hitchhiker nicht hätte leisten können, weil horrenden Lizenzgebühren zu zahlen waren.

Kurz vor dem Zusammenbruch Infocoms bastelte Steve Meretzky an einem neuen Adventure-Spiel, das etwas actionlastiger gewesen wäre. Bei einem Besuch im Januar 1988 fanden die damaligen **POWVER-PLAY**-Redakteure Gregor und Boris in seinem Büro ein Aquarium mit einem Schiffswrack. Bücher über

erhielten wir eine Diskette mit einer ersten Version von "Zork 1" in Deutsch. Leider schlugen Activisions rigorose Sparmaßnahmen zu, bevor Infocom die letzten technischen und sprachlichen Probleme lösen konnte — so bleibt unsere Betadiskette vielleicht ein unersetzbares Einzelstück.

Von Infocoms spektakulärem Flop spricht man nur hinter vorgehaltener Hand: "Infocomics", elektronische Comicbücher, die in Zusammenarbeit mit "Tom Snyder Productions" entstanden. Drei Reihen wurden angekündigt: Gamma Force, Worlds of Zork und Lane Mastodon. Erschienen (und das nur auf Apple und MS-DOS) ist lediglich ein Lane-Mastodon-Comic in so geringer Auflage, daß ein gut erhaltenes Original eine echte Rarität ist. Die Programme waren praktisch nicht interaktiv, sondern nur Animations-Shows. Trotz eines Preises von unter 10 Dollar waren die Disketten nicht an den Mann zu bringen. Die Idee starb schneller, als man hingucken konnte.

Mit Infocoms Zusammenbruch 198x verschwand übrigens ein bereits fertiggestelltes Spiel in der Versenkung, das international noch eine große Zukunft gehabt hätte: Das opulente Macintosh-Rollenspiel "Quarterstaff" wurde nicht "in-house" entwickelt, sondern noch 1989 eingekauft. Infocom zerbrach, bevor das innovative Spiel nach Europa kam oder, wie geplant, für Amiga und ST umgesetzt wurde.

Linels "Warriors of Darkness" versprach ein heißes Action-Adventure zu werden. Von den angekündigten 2 MByte Grafik und 1000 Animationsphasen sahen wir jedoch ausschließlich Material, das von bekannten Vorlagen (z.B. Segrelles und Frazetta) schnöde abgepinselt wurde. Links: "Enigma Force" bzw. "Backpackers Guide to Universe II", das von "Computer & Video Games" sogar schon als Wettbewerbspreis versprochen wurde. Die glücklichen Gewinner warten noch heute. Darunter zwei Spiele von Image Works und Gremlin die es ebenfalls nicht übers Konzeptstadium hinausschafften.



Schiffsuntergänge und Tiefseetauchen, Poster mit Unterwasserbildern und einen Pakungsentwurf mit dem Schriftzug "Titanic". Auf die Frage "Steve, könnte dein nächstes Spiel etwas mit einem gesunkenen Schiff zu tun haben?", antwortete er kurz und bündig "Kein Kommentar". Die Presseabteilung bat uns freundlich, noch nichts von dem, das wir in Steves Büro gesehen hatten, zu berichten.

Überhaupt hat Infocom noch eine weitere, geradezu sensationelle Leiche im Keller: deutschsprachige Spiele. Bei unserem Besuch Anfang 1988

England 1984/85: Vergessene Versprechen

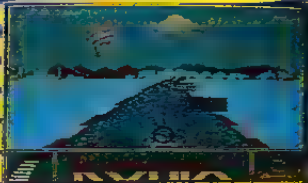
In der ersten Hälfte der 80er Jahre waren englische Hersteller die wichtigsten Spielgelieferanten für deutsche Computerbesitzer. Von der Insel kamen zu dieser Zeit Hits wie "The Hobbit", "Ultimates (die

Entwickler nennen sich heute Rare) "Atic Atac", Tony Crowthers "Blagger", "Paradroid" von Andrew Braybrook und der All-Time-Classic "Elite".

Der große Abräumer unter den ersten britischen Bestsellern war Matthew Smiths "Manic Miner", eine eigenständige Hommage an den amerikanischen Bildschirmshelden "Miner 2049". In der klassischen Version für den englischen Na-



Konix aufwendige Mega-Konsole gab's nur auf dem Reißbrett, obwohl Software-Stars wie Jeff Minter schon eifrig dafür programmierten.



NOW THE POWER TO FIGHT BACK...

BECOME INVINCIBLE!!

ACTION REPLAY CARTRIDGE

FUER NUR 149.00 DM zzg
VERSANDKOSTEN

**MIT DEM
ACTION REPLAY CARTRIDGE
KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE
BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN!**

- **Die Spieler:** Ihr Leben, mehr Power, mehr Munition können machen, bis wird es kein Gegner mehr schaffen, Sie zu überwinden..
- **Ein Kampf bedeutet:** Geben Sie die Parameter für den Kampf und durchlaufen Sie Levels, die Sie nicht gesehen haben.
- **Die Action RPGs** haben ein exklusiv System, das die Spieler erlaubt, Ihre Modifikatoren zu verändern.

DATA

Flash

Eurosystems Computer Products

DATAFLASH Call 1-800-541-9363, 24/24 Emergency, Tel. 908-211-6648 or 908-211-6649. Fax 908-211-6647

Auslandsbestellungen nur gegen Voranzahlung.

MUEKRA DATENTECHNIK. Schutzschreibtechnik, 1. 1000 Bzfm 42, Tel. 0202/71611-1

COMPUTING ZENBAUER Fachwissen ist das Fundament für den Erfolg. Wir sind die Experten für die Entwicklung und den Vertrieb von Softwarelösungen für die Industrie. Wir sind die Experten für die Entwicklung und den Vertrieb von Softwarelösungen für die Industrie. Wir sind die Experten für die Entwicklung und den Vertrieb von Softwarelösungen für die Industrie.

DARIUS SOET is a senior research fellow at the Center for Strategic Studies, RAND Corporation, 1200 Wilshire Blvd., Suite 1600, Los Angeles, CA 90017, USA. He is also a senior research fellow at the Center for the Study of the Presidency and Executive Politics, The George Washington University, Washington, DC 20057, USA. He is also a senior research fellow at the Center for the Study of the Presidency and Executive Politics, The George Washington University, Washington, DC 20057, USA. He is also a senior research fellow at the Center for the Study of the Presidency and Executive Politics, The George Washington University, Washington, DC 20057, USA.

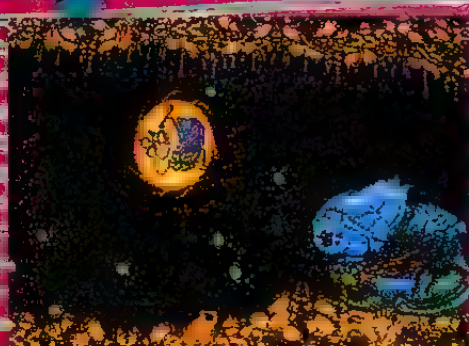
DARIUS-SOFI, G Andrews-Hugger-Bosco SOFI, 1280 Webb, Tel: 61/2306666 e: 2354490, Telex: 6123066 11

SWISOFT AG, Obereggstrasse 23, CH-2600 Bell, Tel. 0025251931

EUROSYSTEMS B.V., Postbus 173, 6710 DD Ede, The Netherlands, Telephone: 0236662146



Für Elite retteten Greg Hollis und Roy Carter (ganz oben) das lang überfällige "Scooby Doo"; später blieben sie dem Kunden selbst die komplette "Siege of Earth"-Trilogie schuldig (siehe Anzeige). Kleines Bild: "Backpackers"-Programmierer Bob Hamilton erhält von seinem Boss symbolisch eine Pünktlichkeitsuhr überreicht. Damals ahnte keiner der beiden, daß es die Fortsetzung nicht mehr rechtzeitig schaffen würde... Imagine Starprogrammierer John Gibson (später bei Denton Design) und Eugene Evans posieren kurz vor dem finalen Bankrott mit Firmengründer Dave Lawson.



Nochmals Rainbow Games: Ein Blick auf die fulminante Grafik des geplatzten Automaten macht den Fan geradezu schwermütig...

tionalcomputer Spectrum brach das Jump'n'Run in 20 bildschirmgroßen Levels alle Verkaufsrekorde. Die Fortsetzung wurde mit Spannung erwartet und durch euphorischen Presserummel angekündigt. Selbst in Deutschland, wo sich gerade der VC 20 und der neue Traumcomputer C64 ein heißes Duell lieferten, wurden zur Begrüßung des "Jet Set Willys" ganzseitige Anzeigen geschaltet und Willy-Gewinnspiele ausgetragen. "Jet Set Willy" entpuppte sich zwar als doppelt so groß, jedoch nur halb so gut wie sein Vorgänger. Trotzdem stieg es nur drei Tage nach seinem Erscheinen auf den ersten Platz der "Daily Mirror"-Charts ein und vertrieb von dort Bestseller wie Oceans Frühwerk "Hunchback", Digital Integrations "Fighter Pilot" und "Manic Miner", das dort seit einem Jahr einsam auf der Spitzenposition stand.

Programmierer Matthew Smith wurde ein Star, trennte sich von Bug Byte und (mit)be gründete das Softwarehaus Software Projects. Noch während "Jet Set Willy" auf dem Spitzenplatz der Charts stand, kündigte Smith einen dritten Teil an. Das war das Letzte, was man von dem damals 19-jährigen hörte: Auf "Willy and the Taxman" warten die Spieler noch heute, und Software Projects versank schnell in der Versenkung. Matthew Smith war schon davor untergetaucht; von seinem Schicksal künden seltsame Geschichten...

Die Hype-Bombe Miner Willy wirkte auf die Konkurrenz eher motivierend, denn abschreckend. Das Liverpooler Softwarehaus Imagine (in England durch die Gerüchte von großverdienenden Jugendlichen und Ferrari-fahrenden Programmieren bekannt), hatte zwar noch keinen richtigen Hit abgeliefert, galt jedoch seltsamerweise als einer der weltbesten Hersteller. Um dem (durch originale und extrem großspurige Anzeigen teuer erkaufte) Ruf gerecht zu werden, begann Imagine zwei zukunftsweisende Projekte auszuteilen. Auf "Bandersnatch" (C64) und "Psychapse" (für den Sinclair Spectrum) wurde von der Presse erstmalig der Begriff "Mega Games" angewendet; um die Erwartung zu schüren, initiierte Imagine eine aufsehenerregende Pressekampagne. Monat für Monat erschienen Anzeigen, die neue Einzelheiten enthüllten und das Programmerteam

(John Gibson, Eugene Evans, Ian Weatherburn und Mike Glover) bei der Arbeit zeigten. Daß "Psychapse" und "Bandersnatch" niemals wirklich über das Konzeptstadium hinaus kamen, zeigte sich bald darauf mit einem Paukenschlag: Imagine meldete Konkurs an, der firmeneigene Motorrad-Rennstall wurde verkauft und die Mitarbeiter trieben in alle Richtungen auseinander.

Ein Team des BBC hatte die letzten Tage eifrig mitgefilmt: Die junge Spielebranche hatte ihren ersten Skandal. Der entstandene Dokumentarfilm zeigte Mißmanagement, technische Inkompetenz und rechnerischen Größenwahn. Am Ende blieb Imagine verschiedenen Partnern zirka 1 Million Mark schuldig. Einen Großteil des Imagine-Budgets schluckte die Marketingkampagne, für die unter anderem der weltbekannte Fantasy-Künstler Roger Dean verpflichtet wurde. Ihn nahmen die Imagine-Bosse Ian Hetherington und Dave Lawson mit, als sie Finchespeed gründeten. 1987 war aus Finchespeed "Psychosis" geworden und mit "Brataccas" das angebliche Mega-Game als eines der ersten 16-Bit-Spiele (nur) für Sinclair QL, Amiga und Atari ST veröffentlicht.

Electronic Arts' Amiga-Leichen

Auch Branchenriesen Electronic Arts hat ein paar peinliche Leichen im Keller. Mit Einführung des Amiga 1987 stellte sich EA-Chef Trip Hawkins als Gallionsfigur vor den neuen Computer. EA programmierte bereits auf den Amiga-Entwicklungssystemen (noch in Teakholzkisten) und legte den ersten paar Tausend Amigas eine Demodiskette mit kommenden Produkten bei. Star der Diskette war "Kaleidoscope", ein wirres Farbenflacker-Demoprogramm, aus dem nie das versprochene Multimediaprodukt geworden ist. Ebenfalls auf der Diskette angekündigt: "Return to Atlantis" (kam mit drei Jahren Verspätung und war dann hoffnungslos überholt) und "Pinball Construction Set" — von diesem Titel existiert nur die Grafik auf der Demodiskette, programmiert hat ihn keiner. Angeblich sollte der Original-Pinball-Autor, Bill Budge, die Amiga-Version schreiben, doch dem eingefleischten Apple-Mann sagte Commodores 16-Bitter nicht

ZERO-LASER

A Kind of Magic

Distribution präsentiert:

Das Back-Up System **SUPER MAGICOM**

für Super Famicom und Super NES

- ★ Super Magicom 449.-
mit 8M Bit Speicher
- ★ Super Magicom 549.-
mit 16M Bit Speicher
- ★ dazu passendes Laufwerk 149.-
- ★ Netzteil für Laufwerk 29.-

nur für privaten Gebrauch
unter Beachtung des Urheberrechts
Spielkonsole nicht im Preis inbegriffen
Anschlußmöglichkeit an jeden PC.



Das Back-Up System **MAGIC DRIVE**

für Sega Mega Drive/Genesis

- ★ Magic Drive 449.-
mit 8M Bit Speicher
- ★ Magic Drive 549.-
mit 16M Bit Speicher
- ★ Super Magicom
Adapter 249.-
- ★ Laufwerk 149.-
- ★ Netzteil für Laufwerk 29.-

nur für privaten Gebrauch
unter Beachtung des Urheberrechts
Spielkonsole nicht im Preis inbegriffen
Anschlußmöglichkeit an jeden PC.



INFRAROT-JOYPAD

- ★ für Sega Mega Drive mit Dauerfeuer, Zeitupe
- ★ 1 Joypad + Empfänger 89.90
- ★ Extra Joypad 49.90
- ★ 2-Spieler Set nur 119.90



Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9.- DM Versandkosten.
Zero-Laser Distribution, Niggelstr. 5c, 8000 München 50.

Tel. 089 7698220 ★ Fax. 089 8120570

Super Famicom, Super NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo of America/Japan. Sega Mega Drive/Genesis sind eingetragene Warenzeichen von Sega of America/Germany.

zu. Budge arbeitete daraufhin mehrere Jahre lang an einem "Robot Construction Set", bei dem man in 3-D-Grafik Roboterarme bewegen sollte. Das Produkt wurde nie fertig, und Bill Budge verschwand völlig in der Softwareversenkung. Auf einer denkwürdigen Tonbandkassette mit den größten Hits des EA-Gesangsvereins trällert Trip Hawkins u.a.: "Bill Budge, wo bist du bloß, schreib uns noch ein Programm."

Datenfehler bei Datasoft

Eine ganze Reihe von Nichterscheinern gab es bei Datasoft, Anfang der 80er Jahre bekannt durch "Dallas Quest", "Super Bunny" und "Cohens Towers". Datasoft kaufte Arcade-Lizenzen wie "Pole Position 2" und "Elevator Action", die jedoch niemals auf Diskette erschienen. Witzigerweise hatte angeblich jeder C-64-Besitzer, der was auf sich hielt, "Elevator Action" als Raubkopie oder

würde es ganz sicher in den nächsten Tagen bekommen. Wenn man den Freund dann auf die Probe stellen und es kopieren wollte, war gerade die Diskette kaputt oder bei einem Kumpel oder die Post hatte sie noch nicht gebracht oder...

Warum gerade Elevator Action, ein eher durchschnittliches Spiel, einen derartigen Kultstatus erreichte, ist bis heute unbekannt. Eine englische Firma brachte schließlich eine Elevator-Action-Umsetzung heraus.

Größter Reifall von Datasoft war aber das ambitionierte "Alternate Reality"-Projekt. Alternate Reality liest sich heute eher wie der Trick einer Marketingabteilung als ein tolles Spielkonzept. Im ersten Teil ("The City") wird der Spieler von der Erde entführt und auf irgendeiner fremden Welt abgesetzt. Warum er dort ist, was er dort soll und wie er wieder heimkommt, muß er erst herausfinden. In Teil 1 gibt es nur "Türen" in die anderen Teile. Geht man beispielsweise in den Dungeon, wird lediglich der Spielstand gespeichert. Diesen kann man dann in Teil 2, "The Dungeon", laden, dort ein paar Puzzles lösen, dann wieder in Teil 1 mit neuen Schätzen und mehr Hitpoints zurückkehren. Unter den weiteren fünf Teilen sollten "The Arena" (Gladiatorenkämpfe), "The Castle" (das Schloß des Herrschers) und "The Wilderness" (hinter den Stadtmauern) erscheinen. Erst im siebten Teil in Kombination mit den sechs anderen hätte der Spieler das Puzzle seines Daseins zwecks auf dieser Welt gelöst. Jeder Teil für sich bot zwar einige "Mini-Adventures", aber erst gemeinsam hätte das Spiel als solches erfolgreich beendet werden können. Nachdem Teil 1 mit ziemlicher Verspätung kam, dauerte es fast eineinhalb Jahre, bis die Programmierer Teil 2 fertiggestellt hatten. Bei dieser Rate wäre Teil 7 wahrscheinlich nicht vor dem Jahre 2000 erschienen. Außerdem waren die Programmierer an die Kompatibilität zu Teil 1 gebunden und hätten im Laufe der Jahre wenige spielerische und technische Neuerungen einbringen können.

Schon für den zweiten Teil modifizierten die Programmierer das System, damit ein eigenständigeres Rollenspiel entstand. Die Kundschaft war jedoch zu diesem Zeitpunkt von der Warterei schon verärgert, und "The Dungeon" blieb

wie Blei in den Regalen liegen. Die anderen fünf Teile erschienen erst gar nicht mehr. So rätselet eine Handvoll Alternate-Reality-Fans auch heute noch, warum sie auf diesen fernen Planeten entführt wurden.

Etwas Ähnliches passierte zu dieser Zeit übrigens auch englischen Abenteurern, die sich in "Sword & Sorcery"-Gefilde verließen. Hersteller PSS hatte S & S ebenfalls als Rollenspielserie modular angelegt, nach dem Auftakt jedoch schnell wieder verhungern lassen, so daß sich die Spieler bis heute mit einem einzigen winzigen Dungeon-Level begnügen müssen.

Fast Made in Germany

Auch in Deutschland gibt es Spiele, die es nie in die Geschäfte geschafft haben. Rainbow Arts kündigte beispielsweise nach dem großen Erfolg

der "Great Giana Sisters" die Fortsetzung an. Diese wurde dann, wie es offiziell hieß, "aus Qualitätsgründen" gestrichen. Unter der Hand munkelt man freilich, daß Nintendo doch zu enge Verwandtschaftsbeziehungen zwischen Giana und Mario sah. Keinen Gefallen getan hatte sich U.S. Gold, der englische Vertrieber der Sisters, der groß mit "Move over, Brothers" (Macht Platz, Brothers) warb und sicherlich den einen oder anderen Nintendo-Chef damit verärgerte.

Der deutsche Vorstoß in den Automatenmarkt wollte Rainbow Games, einer Schwesterfirma von Rainbow Arts, wagen. Eine Automatenplatte wurde nahezu serienreif entwickelt, mit der Programmierung eines bis heute namenlosen Spiels begonnen. Aus Kostengründen (die innovative Platte brauchte sehr viel, damals sündhaft teures RAM), wurde das Projekt allerdings eingestellt. Programmierer Heiko Schröder und Grafiker Celal Kandemiroglu programmierten daraufhin "X-Out", einen Actionreißer für Amiga und ST.

Die Hardware hat's schwer

Als den größten Software-GAU muß man jedoch das Kon-

nix-Multisystem, des gleichnamigen englischen Joystick-Herstellers krönen. Die Geschichte dieser Wunderkonsole war derart von Pleiten geschildert, daß man heute nur den Kopf schütteln kann, wie die Presse das Gerät lobte und dabei vergaß, die Versprechungen des Herstellers zu hinterfragen.

Bei der Septembermesse in London 1989 war Konix mit einem Stand vertreten. Der erste Messtag kam und verging — der Konix-Stand blieb leer. Während schon die ganze Branche am Munkeln war, schleppten Konix-Mitarbeiter während des zweiten Messtages erste Prototypen auf den Messestand. Von fertigen Produkten war man allerdings noch weit entfernt, richtige Software lief kaum. Dabei waren die Maschine und tolle Entwicklungssysteme schon vor Monaten versprochen worden.

Haarsträubend war der "Hydraulikstuhl", den man für das Konix zusammengezimmert hatte. Alleine schon die Tatsache, daß der Plastikstuhl nicht nur den Spieler, sondern auch den Monitor beherbergen sollte, ließ viele Verkäufer fragen, ob das Ding überhaupt durch den TÜV kommt. Den Bewegungseffekt sollten zwei umgebaute Bohrmaschinenmotoren liefern, die den pendelnd aufgehängten Sitz mit minimalen Kraftaufwand bewegen. Die Prototypen gaben allerdings schon bei mittelschweren Erwachsenen innerhalb von Minuten den Geist auf... Außerdem sollte das Konix Spezialdisketten mit "chemischen" Kopierschutz anstelle von Modulen verwenden. Jeder Softwarehersteller hätte also, ä la Nintendo nur bei Konix selbst die Disketten kaufen und duplizieren können — keine Chance für Raubkopierer. Wie allerdings ein "chemischer" Kopierschutz aussieht, fragen sich heute noch weltweit die Diskettenhersteller. Die Hydraulikkonsole selbst starb, noch bevor diese und andere Fragen geklärt werden konnten.

Das Postskriptum läßt das Konix noch ein paar Monate länger überleben: Branchen-Insider behaupten, daß Atari die Konix-Technologie nach dem Zusammenbruch kaufte. So hat der "Panther", das von Atari in letzter Sekunde fallengelassene Konsolen-Projekt, einen Spezialchip des Konix verwendet. Das würde bedeuten, daß der betreffende Chip gleich zweimal auf der Strecke blieb. bs/wi

Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Händleranfragen erwünscht !!!!!

NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

offiziell in Deutschland !!!!!

Super News:

Trash Ralley
Soccer Bowl
Fatal Fury
Eightman
Robo-Army
usw.

demnächst auch mit
Postzulassung !!!!!

RGB- und PAL-Geräte!!!



SNK

General-Vertretung-Deutschland

M&B

Hard- and Software

SNK-Generalvertretung Deutschland

Björn Bersheim

Buchholzer Straße 1, 5475 Burgbrohl-Buchholz

Phone: 02636/4686, Fax: 02636/4662

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eightman - Robo Army

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling



Bonbon-Ballerei



Mit Super Fantasy Zone gibt es einen Klassiker seinen 16-Bit-Einstand

S. Fantasy Zone

Videospiele, die sich schon früher in der Fantasy Zone vergnügt haben, dürfen sich mit Recht als Joypad-Veteranen bezeichnen: Der direkte Vorgänger zum vorliegenden *Super Fantasy Zone* hatte den gleichen Namen (nur ohne das "Super"), erschien für das Master System und ist seit Ende der 80er Jahre global in Vergessenheit geraten. Wie in den Vorläufern scrollt der Bildschirm horizontal nach links und rechts, während ein kaum modifizierter "Opa Opa" (ein eiförmiges Raumschiff das bei Bedarf ein kräftiges Beinpaar ausfährt) auf alles ballert, was sich rührt. Besonderes Augenmerk solltet ihr auf ein Dutzend Monstergeneratoren legen. Erst wenn ihr diese mit der

Bordkanone zerblasen habt, läßt sich der Obergegner der jeweiligen Stufe blicken.

Die widerstandsfähigen Monstergeneratoren, sowie die meisten der fliegenden und hüpfenden Gegner lassen im Todeskampf klingende Münzen fallen. Sammelt ihr flink, lohnt sich schon bald ein Besuch im Waffengeschäft, das ab und an in Form eines Fesselballons über den Bildschirm flattert. Dort erhaltet ihr alles was das Herz begehrt: Verschiedene Laser, bessere Bomben, schnellere Motoren und Flügel, flinkeres Schuhwerk, sowie allerlei ungewöhnliche Sonderwaffen. Leider halten diese Hilfsmittel jeweils nur für einen begrenzten Zeitraum. Testmuster von Galaxy. *wi*

Paßwunder



Eine Feldübersicht wäre nützlich gewesen: So paßt man ins Ungewisse.

Tecmo World Cup 92

Mit *Tecmo World Cup* kommt eine Fußballsimulation auf Euch zu, die im Gegensatz zu vielen anderen Spielen des Genres, ganz ohne einen Managerteil auskommt. Zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen einem Einzelspiel oder der Weltmeisterschaft. Sind zwei Joypads angeprofft, darf man auch gegen einen Freund kicken. Das obligatorische "Options"-Menü mit allerlei einstellbaren Parametern ist ebenfalls vorhanden. Hier kann Spieldauer, Schwierigkeitsgrad und Tastenbelegung eingestellt werden.

Beginnt ihr eine Weltmeisterschaft, wird zuerst eine gewünschte Nation ausgesucht und dann in einer Vierergruppe um den Sieg gekämpft. Der Gruppenerste kommt in die

nächste Runde — ins Achtelfinale. Gewinnt ihr alle weiteren Spiele, seid ihr glorreicher Weltmeister.

Auf dem Rasen angekommen, seht ihr das Spielfeld von der Seite. Ihr steuert den ballführenden Spieler mit dem Joypad und paßt oder schießt auf Knopfdruck in eine gewünschte Richtung. Glücklicherweise erlauben eure Mannen jeden Paß; in Tornähe wird direkt in Richtung Kasten geballert. Dabei kann die Schußrichtung, genau wie beim Passen mit dem Joypad angegeben werden. Seid ihr in der Defensive, wechselt ihr den Spieler auf Knopfdruck oder grätscht in den ballführenden Gegner. Selbst Einwürfe, Elfmeter und Ecken fehlen nicht. Nur Fouls kommen so gut wie nie vor. *kn*

Trotz des Sprungs in die 16-Bit-Liga wirkt Opa Opa nahezu unverändert; verwandte Grafik, identische Steuerung und der gleiche Mangel an spielerischen Gags und Finessen macht *Super Fantasy Zone* eher zu einer Umstellung, denn zu einem echten Nachfolger. Sunsoft hat jedoch auch die guten Seiten in die Neuzeit hinübergerettet: Das



knallbunte Action-spektakel ist unkompliziert, aber trickreich; verwirrende Feindtaktiken und schlaue Endgegner fordern Einsteiger und Profis. Außerdem motivieren abgefahrene Comicgrafik und fetzige Musik — wer auf putzige Intro-Sequenzen und Extrawaffen steht, sollte sich diese *Defender*-Variante besorgen.

Tecmo World Cup bringt eine Menge Spaß, obwohl eine Fußballsimulation nicht unrealistischer hätte ausfallen können. Bestes Beispiel: Jeder Paß sitzt, jeder Torschuß wird gehalten. Wenn der Mann mit den Handschuhen dann doch mal hinter sich greifen muß, ist die eigentliche Ursache des Tores unerklärlich ("Wieso ging der denn



rein?"). Toll angesetzte Taktiken enden meist in den Händen des Keepers ("Der sitzt aber... Mist!"). Einfache Steuerung und automatischer Torwart sind zwar eine nette Idee — man kann's aber auch übertreiben (nicht mal Eigentore darf man schießen). Dank der simplen Steuerung nur Fußballeinsteigern zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sunsoft, Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE

77%

Grafik: 69%

Sound: 82%

Schwierigkeit: einstellbar

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Tecmo, Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE

60%

Grafik: 65%

Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™



Schnallt Eure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Bergund Talfahrt über die letzte Grenze fliegen.

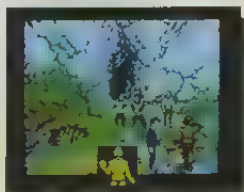
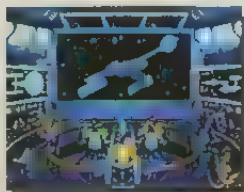
STAR TREK: 25th

Anniversary kombiniert einen

realistischen drei-dimensionalen Raumfahrtsimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreiert so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp"-Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landetrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam



MS-DOS Screen Shots

Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteljahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.

- *Komplette 256 farbig* VGA-Darstellungen
- *Tausende der neuesten, dreidimensional digitalisierten Weltraum-Actionszenen*
- *Triff mit Dutzenden von außerirdischen Völkern in Verbindung*
- *Führe Kirk, Spock und Ilia durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall*
- *Vollständige Filmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung*
- *Leicht zu bedienen, Point-and-click, Ikon-Schnittstelle*

Interplay™

In Europa herausgegeben Electronic Arts,
Verkaufsagenten: United Software, Rietberg,
Prosoft, Osnabrück, Leisuresoft, Boenen,
News Software, Düsseldorf, Kingsoft, Aachen

™, ® et © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK und U.S.S. Enterprise sind Warenzeichen der Paramount Pictures. MS-DOS ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg

MEGA DRIVE®

Buck Rogers US	119,94
Y's III US	129,94
Tecmo World Cup jap.	99,94
Ring of Power US	119,94
J. M. Football II US	99,94
Winter Challenge US	99,94
F-1 Grand Prix jap.	99,94
Golden Axe II jap.	89,94
EA-Hockey dt.	94,94
California Games US	99,94
Elemental Master jap.	59,94
Gynoug jap.	69,94
Hellfire jap.	59,94
Castle of Illusion jap.	79,94
Gaijars jap.	79,94

GAME BOY™

Prince of Persia	64,94
Beetlejuice	59,94
Days of Thunder	59,94
Snow Bros.	59,94
Robocop II	59,94
Double Dragon II	59,94
Addams Family	59,94
alle Spiele mit engl. Anleitung	

GAME GEAR®

Donald Duck jap.	64,94
Chessmaster US	69,94
Sonic the Hedgehog jap.	64,94
Aleste II jap.	69,94
Master Gear Adapter	59,94
TV Tuner	a.A.

FLASHPOINT ist der Spezialist für
Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master,
PC-Engine, CDTV, Game Boy und Atari Lynx.
Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Alle sind ein eingetragenes Warenzeichen der Atari. Jd. Mega Drive und PC-Engine sind eingetragene Warenzeichen der Atari. Die hier abgebildeten Warenzeichen sind Eigentum der Atari Corporation.

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an.
Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag
und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

videospiele/tests

Ringelpiez mit Hindernissen



Mit *Rings of Power* durch das Wechselbad der Gefühle

Rings of Power

Die Welt Ushka Bau ist ein Planet der Zauberer. Magier, Priester, Necromancer und Hexen geben sich hier ein Stelldichein. Leider fehlen den einzelnen Magiergilden, die sich auf Ushka Bau etabliert haben, ein paar magische Ringe. Diese *Rings of Power*, sechs Stück an der Zahl, sollt ihr wiederbeschaffen. Dazu schlüpft ihr in die Rolle des Zauberlehrlings Buc. Beim Start des Rollenspiels schlägt ihr Euch allein durch Ushka Bau, später schließen sich einige Helfershelfer Eurer Gruppe an.

Die nähere Umgebung wird im *Populus*-Stil von schräg oben gezeigt. Wollt ihr etwas genauer untersuchen, kann auf einen größeren Bildausschnitt herangezogen werden.

Unterwegs trifft ihr nicht nur auf freundliche Gesellen, die Euch mit Hinweisen versorgen, Städte in denen Nahrung und Ausrüstung gekauft werden kann, sondern auch auf diese Monster. Prügeleien laufen wahlweise automatisch oder manuell ab. Farbige Balken geben Auskunft über Eure Gesundheit und die der Gegner. Jeweils ein Balken (in rot) zeigt die verbliebenen "Hit-Points" an, ein anderer (in blau) steht für die restliche magische Energie.

Erreilt Euch der frühzeitige Heldentod, könnt ihr auf einen abgespeicherten Spielstand zurückgreifen. Die zahlreichen Bildschirmtexte des Moduls sind in Englisch, das Handbuch gibts in Deutsch. Testmuster von Electronic Arts. mh

Wer bei *Rings of Power* eine Art Super-*Phantasy Star* erwartet, muß erstmal kräftig schlucken: Die Grafik zuckelt und ist unübersichtlich bis chaotisch, die Benutzerführung, trotz zuschaltbarer Hilfsfunktion, arg gewöhnungsbedürftig. Das so gut wie nicht vorhandene Kampfsystem sorgt für zusätzlichen Frust. Und trotzdem: *Rings*

geht so



of Power hat einen ganz eigenwilligen Reiz. Wer sich die Mühe macht ein wenig länger in Ushka Bau zu verweilen, findet Geschmack an dem Modul — in dem mehr steckt, als auf den ersten Blick erkennbar ist. Zum Aufstieg in die Oberklasse der Konsolenrollenspiele reicht's nicht, für einen Platz im Mittelfeld aber allemal.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE

64%

Grafik: 43%

Sound: 56%

Schwierigkeit: schwer

BTX

Super Magic Drive j	449.-
Mega CD Rom + Spiel	999.-
Infrarot Joypad j	89.-
Buck Rogers e	139.-
F22 Interceptor e	99.-
Toki j	99.-
Rings of Power e	139.-
Super Shinobi II j	119.-
Tecmo W.Soccer j	99.-
Wonderboy V e	119.-

MEGA DRIVE

Alisia Dragon	119.-
EA Icehock-d	89.-
Warsong e	129.-
Winter Chall.	119.-

Another World	69.-
Abandoned Places	89.-
A320 Airbus	119.-
Dynablaste	69.-
Grand Prix	89.-
Larry V	99.-
Populous II	89.-
Red Baron	99.-
Wolfhill	69.-
Vroom	75.-

ATARI/AMIGA

Amberstar	89.-
Epic	89.-
Spec.Forces	89.-
Ultima VI	79.-

GALAXY

Sonic e/d	75.-
Donald Duck e/d	75.-
GG Aleste j	69.-
Out Run j	49.-

GAME GEAR

Alien Syndr.j	69.-
Monst.World 2	69.-

Addams Family CD e	119.-
Gate o.Thunder SCD j	119.-
Human Sports SCD j	119.-
Shubibiman 3 CD j	119.-

PC ENGINE

Liquid Kids j	119.-
Ninja Gaiden j	119.-

Super Magicom j	449.-
Adventure Island j	149.-
F1 Exhaust Heat j	149.-
Rocketeer j	149.-

SUP.FAMICOM

Smash TV j	149.-
Soul Blader j	149.-

Adv.Island e	69.-
Boulderdash d	69.-
Mega Man e/d	69.-
Prince of Persia e	69.-
Simpsons d	69.-
Terminator II e	69.-
Turrican e/d	69.-

GAMEBOY

F.Fant.Adv.e	79.-
F.Fant.II e	79.-
Terminator 2e	69.-

Civilisation	109.-
Elvira 2	99.-
Eye o.t.Beholder 2	99.-
Gods	89.-
Powermonger	89.-
Star Trek 25th	89.-
Uncharted Waters	119.-

IBM

Buck Rogers 2	89.-
Falcon MK III	119.-
Monkey Isl.II	99.-

089/7605151

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U. Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße ca. 150m, Ebenfalls S-Bahn/Tram/Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

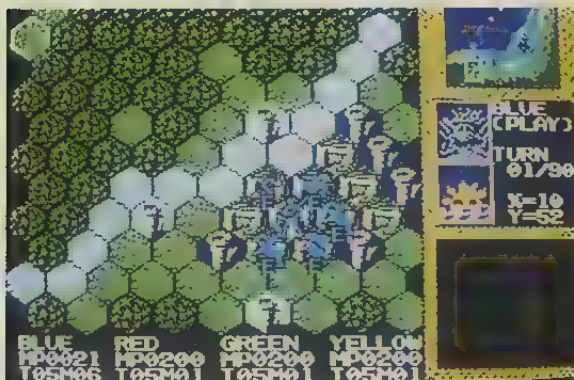
Telefon: 089/7605151, Telefax: 089/7698024
BTX: # GALAXY

Inh. Plexus GmbH
Anmerkung: japanisch * englisch * deutsch

Plinganserstr. 26 8000 München 70

BTX

Monster in my Pocket



Fast unvermeidlich für ein Taktikspiel: Die Aufteilung des Spielfeldes in Sechsecke

Master of Monsters

Selbst in Fantasy-Welten kann der friedlichste Mensch nicht in Ruhe leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Auf dem Planeten Mana bekommen sich gleich fünf magisch begabte Kontinentalfürsten in die Wolle und streben nach der Krone, die dem Landeskönig gehört. Dieser ist nicht untätig und schickt die fünf ehrgeizigen Zauberer auf einen taktischen Testkurs. Derjenige, der den kompletten Test absolviert, bekommt die Krone und das Königreich.

Der Test für die *Master of Monsters* besteht wahlweise aus einem guten Dutzend vorgefertigter Einzelszenarios, also Ländern oder dem "Campaign"-Modus. Hier müssen die Ländereien nacheinander absolviert werden. Im Campaign-Modus spielt Ihr alleine

gegen drei Computergegner, in den Einzelszenarios dürfen sich bis zu vier Kumpane abwechselnd um das Mega Drive scharen. Die einzelnen Gebiete der Testarena sind, wie für Taktikspiele mittlerweile üblich, in kleine Sechsecke unterteilt und aus der Vogelperspektive zu sehen.

Für eine echte Prügelei sind sich die Magier natürlich zu schade. Deshalb müssen Truppen her. Diese Truppen bestehen aus rund 80 verschiedenen Monstertypen, die die Magier herbeischwören können. Als zusätzliche Kampfunterstützung dienen die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft, die ebenfalls auf Euer Kommando hören. Zudem beherrscht jeder "Master" eine Reihe von Zauberformeln. Neben fetzigen Kampfsprüchen



Die taktischen Kloppeereien werden bequem per Menü gesteuert



Kämpfe sind animiert zu sehen

gehören auch ein paar nützliche Heilzauber zum magischen Repertoire.

Alle Spieler starten in ihren Heimatburgen. Von hier aus werden die erschaffenen Mon-

stertruppen losgeschickt, um gegnerische Einheiten umzuhausen oder neue Schlösser zu erobern. Kommt es zum Kampf mit einer Feindeinheit, wird von der Vogelperspektive auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier sind dann die Kontrahenten animiert zu sehen. Der Sieger bekommt als Belohnung Erfahrungspunkte. Ein Spielstand kann gespeichert werden, die Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind bei der US-Version komplett in Englisch. Testmuster von Dynatex.

Kaum haben unsere Redaktionstaktiker die japanische Version von *Master of Monsters* zugunsten des Japanthrillers *Advanced Military Commander* beiseite gelegt, trudelte die englische Version der Monstermeister ein.

Master of Monsters erreicht zwar nicht den extrem hohen Suchtkoeffizienten vom Konkurrenzspiel, bietet dem Strategie-Neuling aber einen blitzsauberen Einstieg in das Genre.

Die Bedienung ist dank übersichtlicher und nicht sehr umfangreicher Menüs kinderleicht. Auch der moderate Schwierigkeitsgrad orientiert sich deutlich am "Beginner". Hardcore-Strategen werden auf Dauer allerdings etwas unterfordert sein.

Technisch bietet *Master of Monsters* eher Grund zur Klage. 16 Szenarien sind ein bißchen wenig, und die Grafik wird der Mega-Drive-Power nicht gerecht.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Renovation, Zirk-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

68%

Grafik: 43%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

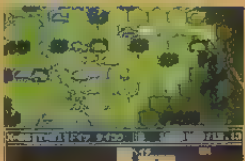
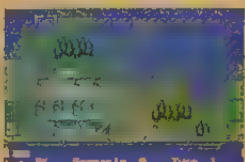
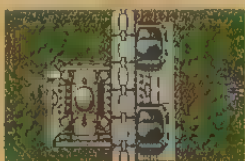
Taktische Alternativen

Wer sagt, daß sich das Mega-Drive nur für furiose Actionspiele eignet, sollte einen Blick auf folgende drei Module werfen.

Schon etwas betagter ist das Modul *Herzog Zwei*. Die größte Besonderheit dieses Taktikspiels: Hier wird in Echtzeit gespielt und nicht rundenweise gezogen.

Strategisch etwas anspruchsvoller als *Herzog Zwei* ist das japanische Fantasy-Modul *Long Raiser*, das dieser Tage in englischer Sprache unter dem Namen *War Song* erscheint.

Der absolute Spitzenreiter in Sachen Strategie ist der Japanimport *Advanced Military Commander*. Dieses Spiel wird ohne Zweifel nie in Deutschland erscheinen.



Taktik satt bieten: *Herzog Zwei*, *Long Raiser* (*War Song*) und *Advanced Military Commander* (von oben nach unten).

BOY Neu Für Euren GAME BOY Neu Für Euren GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
Neu

Teil II
Abenteuer
der Turtles



Im Urteil der Fachleute:
In VIDEO GAMES 1/92
mit 81% Spielspaß als
VIDEO GAMES CLASSIC
ausgezeichnet:
"Hut ab! ... KONAMI (hat)
einen weiteren Meilenstein
dieses Genres geschaffen ...
abwechslungsreich und
wohl durchdacht."



Jetzt geht die Action erst richtig los...
Springen, klettern, skateboarden und surfen
durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über
Autobahnen und durchs Technodroma. Doch
plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden.
Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um
ihn zu befreien. **Cowabunga !!!**

Die Turtles II mit noch mehr Action, noch
mehr superstarkem Spielespaß. Mit Sound-
menü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei ver-
schiedenen Schwierigkeitsstufen und vielen
Levels.
Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.

**Teenage Mutant Hero Turtles Teil II -
das ist der superstarke VideospieleSpaß von
KONAMI.**

Wir informieren: KONAMI (Europe) GmbH Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios USA All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively
licensed by Surgo Licensing Inc.

Exklusiv für
Nintendo Spiel-systeme (NES)



Gutschein
für neue Aufkleber !!!
Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles
und dazu zwei weitere Überraschungs-Auf-
kleber. Kostenlos! Einfach diesen Gutschein
ausschneiden und abgeben in allen Ge-
schäften, wo es KONAMI gibt. Oder ein-
schicken an: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Preis: 1000 Punkte. (Punkte können auch
über die Konami-Karte gesammelt werden.)
Da 3. Preis: 1000 Punkte. (Punkte können
auch über die Konami-Karte gesammelt werden.)
Aufkleber: Nur richtig fränsen und mit einem
Aufkleber-Platzhalter-Magazin belegen.

KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß



HALLO ÖSTERREICH

Gudrunstraße 158
1100 Wien
Tel.: (0222) 602 26 18

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!
ab 30. 3. 92 auch in 1030 Wien, Fasangasse 16

AMIGA BEI SPIELEN
PC
CDTV **NR. 1**

Große Auswahl an Anwendersoftware und Büchern

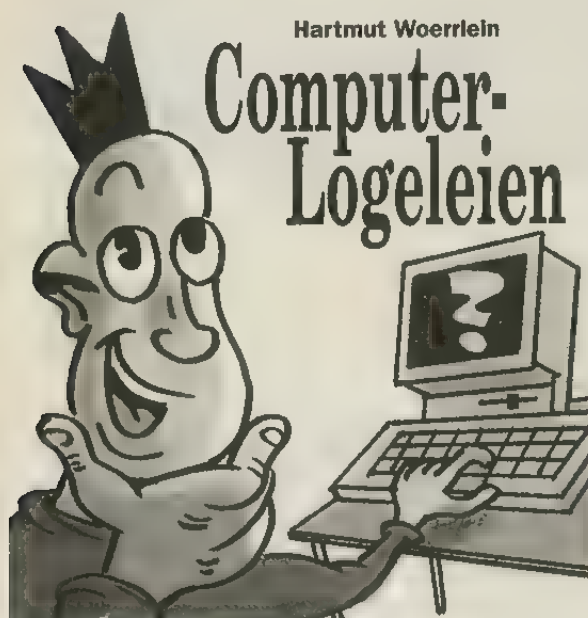
EXCLUSIV FÜR ÖSTERREICH
IMPERATOR

für MS-DOS Computer

Wirtschafts- und Strategiespiel in deutscher Sprache. Bis zu 8 Spieler,
Super-VGA-Graphik 1024 x 768, 256 Farben
öS 799,-

PICCADILY

Vokabeltrainer für Amiga 500/2000/3000, Kickstart 1.3 oder 2.0,
benötigt 1 MB RAM
öS 799,-



Hartmut Woerrlein

Computer-
Logeleien

Harte Nüsse für Knobelfans. Ob
mit oder ohne Computer - Span-
nung und Spaß sind garantiert.

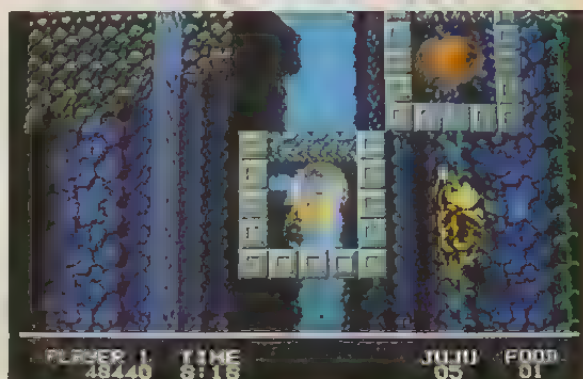
1991, 151 Seiten
ISBN 3-87791-262-1, DM 9,90



Markt & Technik

3085, 112

Affenstark



Karriere: Vom Automaten aufs Lynx, von dort ins Mega Drive hinein.

Toki

Gerade in dem Augenblick, als es sich *Toki* und Eva im Paradies so richtig gemütlich machen wollten, wird die weibliche Hauptrolle von dem bösen Dunklen Lord entführt und der männliche Part in einen nicht weniger männlichen Affen degeneriert. Dieser gibt nun sein Bestes, sich durch mehrere Levels urzeitlichen Dschungels inklusive aggressiver Pflanzen und Tiere zu schlagen, um seine bessere Hälfte zu retten. Das kleine Äffchen kann springen und in verschiedene Richtungen spucken. Ab und zu liegen einige Extras herum, die die Spucke etwas hochpowern. Dreifachspucke, dicke Spucke, alles was Lamas gerne sehen, ist vorhanden. Die Extraspucken sind zwar recht häufig zu fin-

den, aber leider zeitlich begrenzt. Verschiedene Urvogel-formationen kreuzen den Himmel und verwandeln sich unter Beschußname in frisches Obst. Aber auch auf der Erde lauern Gefahren auf Euch. Plötzlich aus der Erde stoßende, mit Stacheln behaftete Wurzeln, bössartige Affenwidersacher und anderes, mit gefährlich aussehenden Mundwerkzeugen bewaffnetes Gekier, machen Euch das Schimpansenleben schwer. Die Obermütze am Ende jedes größeren Abschnitts lassen sich mit einer ganz bestimmten Taktik fertigmachen. Klar, daß die ersten Bösewichter ziemlich leicht zu besiegen sind, später wird's dann aber schon ganz schön knifflig. Testmuster von Galaxy. rl

geht so
Toki ist ein Muster für ein besseres Durchschnittsspiel. Es reißt einen nicht vom Hocker, keine neuen Spielideen — alles schon mal da gewesen; aber trotzdem ist es nicht besonders schlecht. Grafisch und auch spielerisch nimmt *Toki* in den höheren Levels zu. Tatsächlich wurden die Original-Levels künstlich aufgeblasen und spielen sich



wesentlich langatmiger. Allein die Kollisionsabfrage ist ein wenig zupingelig. Explodiert beispielsweise eine Gigantowurzel, fliegen Erdstückchen durch die Gegend, von denen einige — manchmal — für *Toki* lebensnennend sind. Im Zweifelsfall treten Ihr leider nicht gleichzeitig an, sondern nacheinander — schade!

STECK
BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirk-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE**69%**

Grafik: 63%

Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Frauen an die Macht



Mit Schwert und Magie gegen den Tyrann des Landes

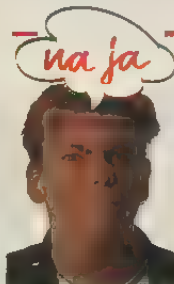
Dahna

Vor langer Zeit auf einer weit weit entfernten Fantasy-Welt werden die Bewohner eines Dorfes fortwährend von bösen Truppen heimgesucht. Die einzige Waffe des Dorfes gegen die Angriffe ist eine Art magisches Schutzschild. Dummerweise wird der weise Zauberer, der den Schild durch Magieformeln aufrechterhält, von den bösen Buben entführt.

Im Zeitalter der Emanzipation stellt sich dieses Mal eine mutige Amazone, Dahna, der Rettungsaufgabe. Ihr steuert das schwerbewaffnete Mädchen durch rund ein halbes Dutzend Levels, die brav in alle Richtungen scrollen. Um die feindlichen Truppen, ihre Handlanger und zufällig vorbeikom-

mende schreckliche Monster niederzumähen, gibt es verschiedene Angriffstaktiken. — Vom simplen Schwerthieb bis zum extra knackigen Schlag aus dem Sprung. Nicht nur mit dem Sabel kann Dahna den Feinden einheizen: Reitet Ihr auf einem Hausmonster oder einem Pferd, gibt's auf Kommando Prankenschläge oder Hürdensprünge. Verprügelt Ihr Zauberer, hinterlassen diese ein magisches Symbol, mit dem Ihr Dahnas Zauberenergie aufladet. In geeigneten kritischen Momenten entfacht Ihr, je nach angesammelter Zauberenergie, ein Feuer-, Nebel- oder Donnerwetter, das dem Gegner in jedem Fall saftig Hitpoints abzieht. Testmuster von Contitronic.

Leider passiert bei Dahna nicht besonders viel auf dem Monitor. Die vereinzelt Gegner sind zwar hübsch und detailliert gemalt und animiert, viel Abwechslung wird auf Dauer jedoch nicht geboten. Abgesehen von den Sprites ist die Grafik klein und blaß, der Sound schiebt sich krächzend aus dem Lautsprecher. Spielerisch stapft



na ja

Dahna durch den Sumpf des unteren Mittelmaßes. Unfaire Stellen im Spiel, die nicht mit Geschick sondern nur mit Glück zu bezwingen sind, extrem knackige und viel zu schwere Obermonster sowie mangelnde Abwechslung im Action-eierlei verleiden selbst den hartgesottesten Fans die Lust auf eine weitere Runde

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirk-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 53%

Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

41%

NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU

Module zu verschenken haben wir zwar nicht, aber wir bieten Konsolenspiele zu fairen Preisen, z.B.

MEGA DRIVE	MASTER	Außerdem
Quackshot 99,-	Sonic 99,-	Super Famicom
Devil Crash 99,-	Ultima IV 89,-	GAME GEAR
Streets of Rage 109,-	Golden Axe Warrior 109,-	GAME BOY/NES

Versand garantiert zuverlässig - testet uns!
24-Stunden-Bestellannahme - Ab 2 Spiele frei Haus!

SOLAR-GAMES

0208-670762, 0208-682524 (ab 19.00 Uhr)
* in kurze Ladeneröffnung *

Inh. Hussendörfer, Höhenweg 178, 4200 Oberhausen 11

IHR SOFTWARE-PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA
C-64 / C-128
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO-CDTV
ATARI LYNX
GAME GEAR
HAND HELDS
GAMEBOY

SUPER PUBLIC-DOMAIN
für AMIGA und C-64/128

GRATISLISTE
SOFORT ANFORDERN
COMPUTERTYP ANGEBEN
Außerdem: Leerdisketten - Joystick's
Komplettlösungen
C-64 Cartridges

Firma
TOPSOFT GbR
Postfach 4
8133 Feldafing
Telefon 08157/3428 - Telefax 08157/4408

TO BE ON TOP IS OUR JOB

AMIGA

Micropr. Grand Prix DV 668,-
Leisure Larry 5 DV 698,-
Ultima 6 a.A.
Red Baron DV 668,-
Monkey Island 2 DV a.A.
512 KB Ram 599,-

MS-DOS

Sim Ant DV 758,-
Falcon 3.0 DV
Startrack 25th Anniversary
Eye of Beholder 2 638,-
Warlord 3 a.A.
80% Commander 3 a.A.
Mammoth 2.0 DV a.A.
Soundblaster Pro DV 4.450,-

FW-Systems AT
386-48 Mhz
incl. Harddisc ab 14.990,-

Sega Mega Drive
ab 1.990,- a.A.

CD Rom
Viele Spiele lagernd
California Games AV 938,-
Winter Challenge AV 998,-
Wonderboy 3 299,-
Speed Ball 2 AV a.A.
Toki lagernd
Desert Strike AV a.A.
Golden Axe 2 698,-
Donald Duck 698,-
Ghost Busters 299,-

Game Gear Set DV
1.990,-

Donald Duck - Lucky
Dime Capers 549,-
Sonic 549,-
GG Alekte 549,-
Ninja Gaiden 485,-
Berlin Wall 485,-
Gameboy Set DV 998,-
Ys II 179,-
Blaster Master 249,-
Nintendos Soccer DV 299,-
Side Pocket Billiard DV 299,-
Prince of Persia AV 349,-
Samurai 2 599,-
Final Fantasy Legend 2 AV a.A.

PC-ENGINE
PC Kid 2 898,-
Salamander 898,-
Gradius 898,-

Famicom - Super Nes
Final Fantasy Legend 4 AV 1.198,-

Super Adventure Island lagernd
Joe + Mac a.A.
Final Match Tennis a.A.
Ghost'n Ghouls 1.098,-

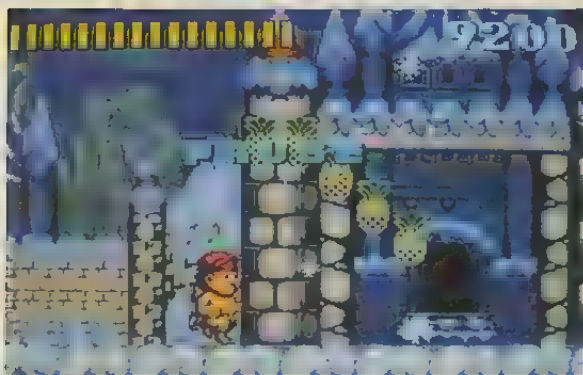
ECS FUNWARE GMBH
im Greif Center, Andechs-
straße 85, A-6020 Innsbruck,
Telefon 0512/492626,
Fax 0512/495115

Wien: Galeria, Landstrasser
Hauptstr. 97-101, 1030 Wien

BLITZVERSAND
IN GANZ ÖSTERREICH!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wenn möglich deutsche Anleihe und Bildschirmtexte. Geräte teilweise Importe ohne Postgenehmigung. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten!

Wonderboy lebt



Unter Wasser geschwommen werden — kein leichtes Unterfangen

Super Adventure Island

Auf der Winter CES in Las Vegas präsentierte sich das Hudson-Team vor Palmen und Geröll — jetzt dürfen sich deutsche Super-Famicom-Besitzer (dank dunkler Importkanäle) über das dort angepreisene *Super Adventure Island* freuen.

Ihr schlüpft in die Rolle des Master Higgins, dessen niedliche Gespielin während eines gemeinsamen Schäferstündchens einfach entführt wurde. Das läßt sich Euer Steinzeitheld natürlich nicht bieten: Durch fünf Welten zu je drei Level plus Obermütz hüpf und schwimmt er in altbewährter *Wonderboy*-Manier, um sich seine Geliebte zurückzuholen. Unterwegs lauern, wie's in diesem Genre üblich ist, massig Gegner, die auf ihre Eliminierung warten. Harmlos erscheinende Schnecken, niedliche Pinguine oder plattgewalzte Fiendern überraschen den Spieler auf die ihnen eigene Weise. Feuerspuckende Luft-



Die Köpfe sind verwundbar

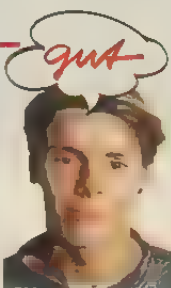
ballondrachen treiben ebenfalls ihr Unwesen. Die Variation an feindlichen Gesellen ist riesig — eines haben sie jedoch gemeinsam: Sie wollen Blut sehen. Doch Higgins holt Steinaxt oder Bumerang aus dem Felltäschchen und zeigt's den Burschen ganz gewaltig — die praktischen Waffen müssen davor jedoch erst gefunden und eingesackt werden. Habt Ihr eine Waffe mehrmals aufgenommen, gewinnt sie an

Durchschlagskraft. Und Ihr werdet sehen: Für seine Freundin macht Higgy alle platt.

An Gags inmitten gefährlicher Landschaften mangelt's ebensowenig. Da gibt's die obligatorischen Bonusrunden (plus leckeren Extraleben), Unterwassertraden mit Schnorchel-einlagen und Level-Passagen, für die keine Stromrechnung bezahlt wurde. Folge: Licht aus — Taschenlampe an. Testmuster von Galaxy. **kn**

Super Adventure Island spielt sich zwar ganz nett, ist aber nicht der erwartete Oberhammer. Die Grafik ist liebevoll animiert und abwechslungsreich gestaltet, haut aber keinen Super-Famicom-Besitzer vom Hocker — die Steinzeitkollegen

Joe & Mac bieten da etwas mehr. Diverse Bonushöhlen und versteckte Früchte bringen ein wenig Pepp ins Spiel, besonders innovativ sind die Einlagen aller-



dings nicht. Nur die knackige Hip-Hop-Musik sucht ihresgleichen. Dank fetziger Rhythmen verzeiht man auch die teilweise recht öden Soundeffekte. Spaß macht die frühzeitliche Punktehatz allemal. Mein persönlicher Liebling: Die "Unterwasser".

Level bieten eine erfrischende Abwechslung. Alles in allem ein nettes Spiel. Für die absolute Oberklasse fehlt jedoch das gewisse "Etwas".



Die "Winterwelt" beeindruckt durch famose Grafik

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson, Zirkapreis: 140 Mark

SUPER FAMICOM

69%

Grafik: 62%

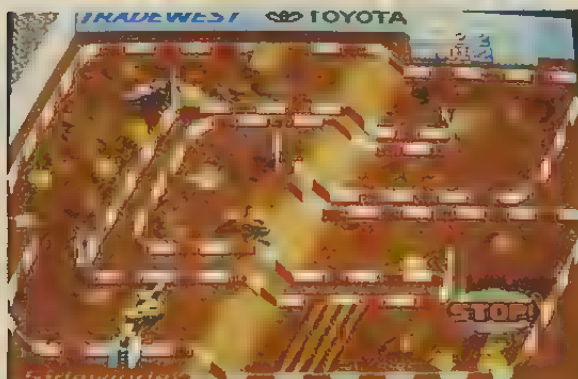
Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



Erscheint das Sternchen, wartet eine recht anspruchsvolle Bonusrunde mit einem Extraleben; in jeder Welt gibt's eine.

Sandkasten-Ralley



Kurzzeitig bieten diese Mini-Filtzer gute Unterhaltung

Super Off Road

Das Sandkastenrennen *Super Off Road* war schon vor Jahren in aller Munde (unter anderem werkelte Andrew "Paradroid" Braybrook an einer Computerausstellung), nun machen die Rallye-Filtzer auch die neueste Konsolen-Generation unsicher: Ein paar Tage vor Accolades Mega-Drive-Version erreicht uns *Super Off Road* für das Super Famicom.

Im Gegensatz zu fast allen anderen Rennspielen hat man bei *Super Off Road* die gesamte Rennstrecke immer im Blickfeld. Ein oder zwei Spieler steuern ihre Raser aus der Vogelperspektive über insgesamt 16 verschiedene Kurse (somit acht neue Strecken als Bonus), die mit Riesenpfützen, Erdwällen und anderen Hindernissen gespickt sind. Den drei Erstpla-

zierten (nur das Schlußlicht geht leer aus) winken dabei saftige Prämien; nach dem Rennen steht deshalb ein umfangreicher Einkaufsbummel an. Alle, die sich's leisten können, wählen zwischen griffigeren Reifen oder besserer Bremsen, zwischen Turbolader, einem stärkeren Motor oder einer Ladung Supertreibstoff, der den Wagen für eine Sekunde auf haarsträubende Geschwindigkeit beschleunigt. Wer ohne Siegerprämie ausgeht, kann sich an die Geldsäcke und Treibstoffkanister halten, die während des Rennens auf der Strecke auftauchen. Laßt Euch davon jedoch nicht ablenken: Wer nicht aufs Siegertreppchen kommt, dem leuchtet Game Over. Testmuster von Galaxy. *wi*

Wirkt das Spielprinzip (Marke: Spielhalle '88) auch schon etwas angestaubt und nicht gerade progressiv umgesetzt, bleibt der Spaß bei "Super Off Road" trotzdem nicht gänzlich auf der Strecke. Obwohl ich persönlich dem Automatenklassiker ein paar neue Features gewünscht hätte, vergeht — besonders im Zwei-Spieler-Modus und mit einer



unbegrenzten Anzahl von Continues — ein Nachmittag am Joypad wie im Flug. Immerhin ist die Super-Famicom-Version die beste von allen: Der rockige Soundtrack, die frischen Kurse und die blendende Spielbarkeit sprechen für das unkomplizierte Rennspektakel. Profis haben's allerdings nach ein paar Tagen durch.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tradewest, Zirkas-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM

71%

Grafik: 53%

Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

LUST AUF PLATINEN?

Wir verkaufen sämtliche
Telespielautomatenplatinen
zu günstigen Preisen!

Neue und gebrauchte Platinen!

Parodius, Street Fighter 2, Three Wonders, Aliens u.v.m.

Abspielkonsole: 499 DM

Tel. **02202/37609**

Andreas Knauf & M. Paul, Sander Str. 28,
5060 Berg. Gladb. 2, Fax 02202/36971

Konsole ohne FITZ! Bitte postalische Bestimmungen beachten!

TELEFON 07 11-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

SEGA MEGADRIVE - Tecmo Soccer, Toki, Y's III, Wani Wani World, Dando, Chuck Rock, Dev. Hunter Faria, Lunar, Rings of Power, Street Fighter 2, Pitfighter, Megadrive Dt. 299,- DM
CD-Rom u. Spiele lieferbar Ständig Neuheiten.
Viele Sonderangebote ab 39,- DM!

GAME GEAR - Frogger, Kick Off, Fantasy Zone, Kinetic Connection, u.v.m. TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, Spiele ab 39,- DM

GAMEBOY - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 29,- DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!

TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1

ECS hat
megastarke
Ladengeschäfte!!!

8200 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
6000 Frankfurt	Töngesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart	Königs-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11-55 66 01
2800 Bremen	Birkenstr. 44/Nähe Hühnerpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 42f	Tel.: 040-54 30 10
1000 Berlin 12	Wilmsdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn H. Wilmsdorferstr.)	Tel.: 030-3 12 46 42
3400 Göttingen	Papendieck 4	Tel.: 05 51-48 42 70
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	Tel.: 089 91-1 99 12
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33
A-8020 Innsbruck	Andechsstr. 85	Tel.: 05 12-49 26 28



...ist
megastark!

Einfach irre! Der neue Lynx!



Atari Lynx II

Tragbarer Spielecomputer mit phantastischen 3D-Farbgrafiken. LCD-Bildschirm um 180° schwenkbar. Mit 4-Kanal-Sound und Kopfhöreranschluß. (Ohne Batterien.)

199⁹⁹

Netzteil

Für ein langes und problemloses Spielvergnügen, o. Abb.

24⁹⁹

Game-Cards

A	Checkered Flag	69 ⁹⁹
B	Slimeworld	69 ⁹⁹
C	Shanghai	79 ⁹⁹
D	Hard Drivin'	79 ⁹⁹
E	Paperboy	79 ⁹⁹
F	Klax	79 ⁹⁹

TOYS 'R' US®

TOYS "R" US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.

Nachdem die kleinen Spielgefährten Game Boy, Game Gear und Lynx die CES in Las Vegas unsicher machten, stellen wir Euch hier einige der dort angepriesenen Titel vor. Nintendos Game Boy hatte seine Konkurrenten wieder mal fest im Griff. Die wenigen Lynx- und Game-Gear-Titel gingen in der Modultut für den kleinen Nintendo regelrecht unter. Näheres über "Handhelds und die Las-Vegas-Messe" erfahrt Ihr in Winnie's Messebericht.

kn

Game Boy

Aktuelle Neuigkeiten für den Game Boy sind diesen Monat mal wieder in der erschlagenden Überzahl.

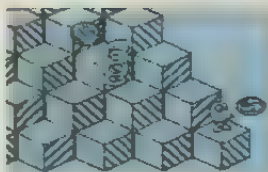
Mit *Monopoly* gibt's jetzt Parkers Geldhascherei auch auf dem Game Boy. Durch viele niedliche Zwischenbilder aufgelockert, läßt die Umsetzung des ansonsten grafisch recht trüben Brettspiels einiges erhoffen.



Monopoly (Game Boy)

Gemmon 2 von Konami bringt das Super-Famicom-Spiel *Mystical Ninja* auf den LCD-Bildschirm des Game Boys. Durch zehn Welten schlägt sich der tapfere Yuki, um die Prinzessin Yuki zu befreien. Eine Menge Extrawaffen und ein kräftiger Schlag

HANDHELD CORNER



Q-Bert (Game Boy)

Auch den Klassiker *Q-Bert* gibt's jetzt als Game-Boy-Version. Es warten wieder eine Menge Pyramiden, vollgestopft mit Feinden und Bonushöhlen.

In *High Stakes* werdet Ihr nach Las Vegas, in die Stadt des Glücksspiels, versetzt. Blackjack, Poker und einige Slot-Machines sollen per Feuertaste mit Barem gefüttert werden.

Frisch zum Erscheinen des sechsten *Star-Trek*-Teils (im Kino und als Computerspiel), wandert das passende Modul zum Film in den japanischen Game Boy. Abwechselnd rauscht Ihr mit der ballernden Enterprise durch die Sternenhäfen oder erforscht fremde Planeten, auf der Suche nach vermissten Waffenteilen.

Im Geschicklichkeitsspiel *Hook* dreht sich alles um die Geschichte von Peter Pan. Ob das Spiel genauso gut wird,

wie der vor Stars wimmelnde Kinofilm, bleibt abzuwarten.

Mit dem *4-in-1 Fun Pak* dürft Ihr Schach, Reversi, Backgammon und Dame auf dem Game



Star Trek (Game Boy)



Blues Brothers (Game Boy)

Boy spielen. Auch *Boggle* ist eine Brettspielumsetzung. Bei Parkers Wortspiel kann in fünf Variationen gekniffelt werden.

Nach der niedlichen Computerspielversion setzt Titus nun die *Blues Brothers* für den Game Boy um. Am Spiel hat sich gegenüber den Computerversionen wenig verändert — es bleibt ein rasanter Geschicklichkeitstest mit Jump'n'Run-Flair.

Game-Boy-Fans, die Ihren Liebling noch etwas herausputzen wollen, dürfen sich an allerlei neuen Hardwarezusätzen erfreuen. *Doc's A.C. Adapter* schont alle Batterien, und versorgt das Gerät mit Strom aus der Steckdose. Von Konix hingegen stammt eine praktische Schutzhülle aus Gummi, die Euren Game Boy vor Stößen immunisieren soll.



Der Adapter für den Game Boy



Die Konix-Schutzhülle

Lynx

Sportlich geht's auf Ataris Lynx zu. *Baseball Heroes* simuliert Amerikas Lieblingssport mit penibler Genauigkeit. Während des Spiels wird je nach Situation zwischen verschiedenen Bildschirmen umgeschaltet.

NFL *Football* bietet ähnliches, nur mit dem wesentlich brutaleren American Football.

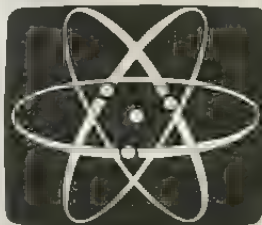
Zwei Themen - ein Ereignis

Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

15. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung
Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Radios (Unikate)“



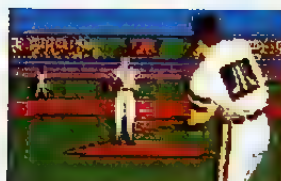
8. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

25.-29. März '92

täglich 9-18 Uhr



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund



Baseball Heroes (Lynx)



NFL Football (Lynx)

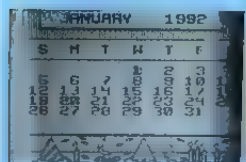
Niedliche Zwischenbilder sorgen für "Superbowl"-Stimmung.

Basketball als dritte Sportart darf nicht fehlen. In *Basketbrawl* geht es allerdings etwas härter zur Sache. Verschiedene Basketballfelder stehen ebenso zur Auswahl, wie brutale Tritt- oder Schlagarten.

Ein 3-D-Spektakel, welches die Fähigkeiten des Lynx voll auszunutzen soll, kommt mit *Geo Duel* auf Euch zugeht. In einer dreidimensionalen Matrix-Welt müßt Ihr Euch gegen allerlei Feinde wehren.

Kurioses

Wie hoch schlägt das Game Boy-Fieber denn noch? Jetzt macht man aus dem unschuldigen Handheld gar ein elektronisches Notebook. Der *Personel Organizer* gibt jedem Game-Boy-Besitzer die Möglichkeit, Telefonnummern oder kleine Notizen zu speichern. So niedlich die Idee auch ist, den Game Boy professionell anwendbar zu machen: Der Taschenspieler ist da-



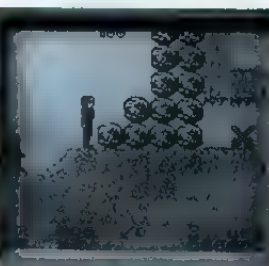
für einfach nicht konzipiert. Jeder Buchstabe wird mühsam mit dem Joypad "eingetippt", die Batterie hält zwar brav alle Nummern und Notizen fest, aber etwas simples, wie die aktuelle Uhrzeit und das Datum muß immer wieder neu beim Start angegeben werden. Fazit: Ein Kuriosum der Extraklasse, das mangels guter Bedienbarkeit keinem Game Boy zugemutet werden kann. Dann doch lieber Bleistift und Papier. Testmuster von CWM. *kn*



Nascar Fast Tracks

Der berühmte Stock-Car-Fahrer Bill Elliott schlägt wieder zu — diesmal als USA-Import auf dem Game Boy. Allein oder zu zweit tretet Ihr in dem 3-D-Rennspiel gegen ihn und andere Berühmtheiten aus der Szene an. Zu vor schraubt Ihr Euren Wagen zurecht, modifiziert Straßenlage und Gangschaltung. Dank Boxenstop, flotter 3-D-Grafik und anderen liebenswerten Details ist *Nascar Fast Tracks* ein angenehmes Rennspektakel. Testmuster von Galaxy. *ri*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 64%
Grafik: 71% Sound: 61%
Schwierigkeit: schwer



Attack of the Killer Tomatoes

Nur der Held aus den Tomatenkriegen, Wilbur Finletter, kann die Welt nun noch vor den Killer-Tomaten retten. Ihr springt und lauft durch etliche Levels und macht die Tomaten mit einem gekonnten Schlag in die Tomatennierengend zu Ketchup. Auf den abwechslungsreichen Hüpfstrecken besteht Ihr zahlreiche Geschicklichkeitslests. Ein solides Jump'n'Run für jeden Geschmack. Testmuster von Flashpoint. *ri*

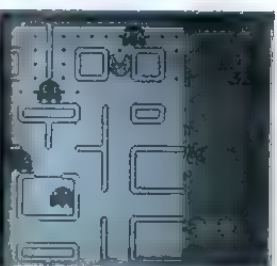
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 63%
Grafik: 48% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel



GG Aleste

Das furiose Actionspektakel hat auf dem Game Gear nichts von seinen Elitequalitäten eingebüßt. Es ist sogar eine Klasse besser als der Master-System-Vorläufer "Powerstrike". Die Vertikal-Scroller-Experten von Compile haben ein acht Level langes Feuerwerk an Sprites und Extras hingelegt, das auf Handhelds seinesgleichen sucht. *GG Aleste* ist ein wunderschönes Ballerspiel und eines der faszinierendsten Game-Gear-Module. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Compile
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME GEAR 79%
Grafik: 81% Sound: 69%
Schwierigkeit: mittel



Pac-Man

Nun gibt es den legendären Pillenfresser endlich offiziell auf dem Game Boy. *Pac-Mans* Aufgabe ist es mal wieder, alle Wege etlicher Labyrinthine kahlzufressen. Das Originalspielfeld scrollt dabei je nach Laufrichtung, da am rechten Bildschirmrand ein paar Statusanzeigen untergebracht sind. Die Umsetzung ist solide, neue Features gibt's außer dem Zwei-Spieler-Modus nicht. Für nostalgische Game Boys interessant. Testmuster von Laguna. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namco
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 41%
Grafik: 19% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel



Faceball 2000

In den USA schon seit längerem angepriesen, avancierte *Faceball 2000* nach der Veröffentlichung sofort zum Game-Boy-Komodori. Um den Vorschußlorbeeren gerecht zu werden, ließen sich die Bullen-Proof-Leute eine Menge einfallen: 3-D-Vektorgrafik auf dem Game Boy ist bis heute recht selten.

Im Spiel steuert Ihr Euren Pac-Man-ähnlichen Hüpfball durch 60 verschiedene Labyrinthine auf der Suche nach dem jeweiligen Ausgang. unterwegs warten allerlei Gefahren auf Euren drolligen "Mops". Ihr könnt Euch natürlich wehren, indem auf Knopfdruck zurückgeballert wird. Im Labyrinth warten jedoch noch weitere Gemeinheiten. Ihr auf zum Beispiel gegen Wände aus Glas (durchsichtig), betätigt versteckte Schalter beim Hinüberlaufen oder schießt anderfarbige Wände weg. Verdet Ihr von den feindlichen "Smiloids" getroffen, wird Euch einer von vier Energiepunkten abgezogen. Den momentanen Verlustszustand Eures "Smilies" seht Ihr in Form seines Gesichtsausdrucks am oberen Bildschirmrand eingeblendet. Außerdem warten in versteckten Extrakapseln Leben und nützliche Extras. Unsichtbarkeitspillen, Power-Ups und Erste-Hilfe-Kisten sind mit dabei.

Besitzt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter, darf mit vier Mann gehüpft werden. Ähnlichkeiten zu "Midi Maze" auf dem Atari ST sind nicht zu übersehen.

Spielt Ihr *Faceball 2000* allein, bringt's logischerweise nicht den Spielspaß, den eine Viererpartie garantiert. Deshalb müssen wir ausnahmsweise unsere POWER-WERTUNG von der Teilnehmerzahl abhängig machen. Der Fun-Koeffizient liegt somit zwischen "ganz nett" und "Phänomenal". Übrigens: Gratiß sieht *Faceball 2000* lecker aus, die 3-D-Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse recht flott und kommt gut rüber. Testmuster von Dynalox. *kn*
POWER-WERTUNG 1 Spieler: 49%
POWER-WERTUNG 2 Spieler: 76%
POWER-WERTUNG 3 Spieler: 79%
POWER-WERTUNG 4 Spieler: 82%

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Bullet-Proof
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 64%
Grafik: 71% Sound: 52%
Schwierigkeit: einstellbar

dynatex

Besuchen Sie uns auf der HOBBYTRONIC vom 25.03. bis 29.03. in Dortmund.
Messesonderpreise!

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Atomic Robokid (jp)	49,-
Dangerous Seed (jp)	49,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Ka-Ge-Ki (jp)	49,-
Wonderboy II	49,-
Magical Hat (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Marvel Land (jp)	69,-
Mega Trax (jp)	69,-
Gynoug (jp)	69,-
Spiderman (jp)	69,-
Elemental Master (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic the Hedgehog (jp)	79,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Tecmo World Cup (jp)	99,-
Toki (jp)	99,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Griffin (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Popl's (US)	69,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
GG Aleste II (jp)	69,-

dynatex

Versandanschrift:
Natorper Straße 6
4755 Holzwickede

Gear to Gear Cable	19,-
Netzteil	29,-
Master Gear	69,-
Wide Gear	49,-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Simeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
APB	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Ishido	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
ST.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden
möglich auf Anrufbeantworter
Kein Ladenverkauf

NEO GEO

NAM 1975	199,-
Puzzled	199,-
League Bowling	249,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	329,-
Super Baseball 2020	329,-
Soccer Brawl	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	349,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Lagoon (US)	149,-
Super Off Road (US)	129,-
Thunder Spirits (jp)	159,-
John Madden (US)	139,-
Fire Pro-Wrestling (jp)	159,-
Adventure Island (jp)	159,-
Formation Soccer (jp)	139,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Y's II (US)	139,-
UN Squadron (US)	139,-
Game Adapter	49,-
Super NES ↔ Super Famicom	

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42 - 44
4600 Dortmund 1

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Dick Tracy	69,-
Snow Brothers	69,-
Boxxle	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	59,-
Hunt for Red October	69,-
Burgertime Deluxe	49,-
Gremlins II	69,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Mickey Mouse	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:
Inland + 9 DM
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer
vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise
bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00
Keine Versandannahme

Telefon: (02301) 4134 oder 4153
Telefax: (02301) 2634

Messespaß in Frankfurt: Alljährlich werden auf der IMA die aktuellen Arcade-Renner präsentiert — **POWER PLAY** hat ausgiebig mitgespielt.

Arcade

ima 92



Hier befindet sich der eigentliche Monitor

Auf einer Spiegelfläche entsteht das virtuelle Bild

Starblade: wird nun auch die deutschen Automatenhallen stürmen

Realismus dank Rüttelmechanik im Sitz



Air Rescue: In hübschen Intro-Animationen wird die nächste Rettungsmission erklärt.

Air Rescue: Zwei Spieler können gegeneinander oder gegen den Computer spielen.



Nachweislich gab es bereits 937 vor unserer Zeitrechnung in China den ersten Automaten. Klar, daß es sich dabei nicht um ein rassiges Videospiel handelte, in dem man mit Joystick und Feuerknöpfen Sprites über einen hochauflösenden Monitor steuert. Nach dem Einwurf von Münzen konnte man lediglich verpackte Bambusröhrchen als Schreibpinsel erstehen. Damit war jedoch der erste Schritt in eine automatisierte Welt getan. Heutzutage kann man beinahe alles auf der damals neuentdeckten Vertriebschiene erwerben: Blumen, Nahrungsmittel, Goldbarren, ja sogar Unterhaltung. Um all diese Bereiche abzudecken, zelebriert der Verband der Deutschen Automatenindustrie alljährlich die internationale Fachmesse IMA. Zugang haben leider nur Fachbesucher und Presseleute. So hat sich Richie im Auftrag der **POWER PLAY** zwei Tage in den Frankfurter Messehallen getummelt, um Euch einen umfassenden Bericht über alles Neue in Sachen "Arcade" zu präsentieren.

Untergebracht waren die 240 Aussteller auf 24000 Quadratmetern der beiden Stockwerke von Halle 5. Große Firmen wie Gauselmann, Löwen-Automaten und Bally-Wulf beherrschten das Messereschehen mit spektakulären Ständen und ebensolchen Veranstaltungen. Am interessantesten für uns war natürlich die Firma Nova. Das Hamburger Unternehmen ist unter anderem offizieller Importeur für Spielautomaten von Sega, SNK, Midway, Jaleco und Atari Games. Als einziger Arcade-Gigant war Konami mit einem eigenen Stand vertreten.

Im Zentrum des riesigen Nova-Standes (190 Automaten) stand Namcos 3-D-Welt-raumballspiel **Starblade**, permanent umringt von neugierigen Messebesuchern, die sich in seltsam anmutenden Haltungen bemühten, auf dem versteckten Monitor etwas zu erkennen. Was irrtümlich für den Bildschirm gehalten wurde, war nämlich ein konvex gekrümmter Spiegel, ganz auf die Perspektive des Spielers eingestellt. Der eigentliche Monitor, dessen Bild gespiegelt wird, befindet sich über dem Kopf des Piloten. Eine täuschend echte 3-D-Perspektive, faszinierend räumliches Flug-



Speed Shot: Duell der... ein Spiel um schnelle Reflexe.

Exhaust Note: PS und Dezibel en masse, ein Heldenspaß

Rail Chase: Auf Spiel... Spuren durchs gegenwärtige Bergwerk.

gefühl und verblüffte, um den Automaten knieende Zuschauer, sind das Ergebnis dieser aufwendigen Konstruktion. Das Ziel des Starblade-Piloten ist, den gegnerischen Roboterplaneten "Red Eye" zu vernichten. Vorher müssen noch reichlich feindliche Kampfgeschwader und sternzerstörerähnliche Kreuzer bezwungen werden. Ein Flug durchs Asteroidenfeld ist ebenso vorgesehen. Um das fast perfekte Sternenschiffgefühl zu verstärken, gibt's auch eine Rüttelmechanik im Sitz, die Euch kräftig durchschüttelt, sobald Ihr getroffen werdet. Nach diesem Weltraumgefecht lecken sich nicht nur eingeleichte Fliegerprofis die Finger; wer einmal drin saß, kommt nur durch Mangel an Kleingeld oder höhere Gewalteinwirkung (Blitzschlag, Überschwemmung) wieder heraus.

Als revolutionär und zukunfts-trächtig wird die neue Spiegelstaltungstechnik der Laserspektakel angesehen. Wie aus *Mad Dog Mac Cree* bekannt, laufen bei *Ataris Who shot Johnny Rock* digitalisierte Szenen ab (wie aus einem Film, also auch mit Sprachaus-

gabe), in die Ihr mit einer Lichtpistole eingreifen müßt. Hinter Türen und Hausecken versteckte Attentäter erledigt Ihr ebenfalls mit dem digitalen Colt. Es ist erstaunlich, daß die Lasertechnologie nach ihrem ersten Auftauchen um '83 (Insider erinnern sich an *Dragon's Lair* und Konsorten) wieder aus der Versenkung aufgetaucht ist.

Monatelang belagerte das zweiseitige Hubschrauberspiel *Steel Talons* von Atari Games die ersten Plätze in den Charts. Segas *Air Rescue* ist ebenfalls ein Hubschraubersimulator, in dem zwei Spieler Geiseln aus einem Tal befreien müssen. *Choplifter* läßt grüßen: Ihr landet mit Eurem Helicopter in feindlichem Gebiet, wartet, bis alle "Help"-rufenden Sprites im Bauch Eures Fluggefahrts verschwunden sind und steuert zurück zum Stützpunkt, wo sich der menschliche Ballast selbständig entlädt und Platz für eine neue Mission freigibt. Die Spielersitze sind durch eine Hydraulik mit dem Steuerknüppel verbunden. Steuert Ihr in eine bestimmte Richtung, rotiert der gesamte Stuhl mit,

Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b



Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme. Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-. Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx 'Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen



CARTRIDGES

SEGA MASTER

Master System II Incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd & Future 2	84,95
Back to the Future 2	84,95
Backyard Nightmares	84,95
Bubba Bobbs	84,95
Donald Duck (Cine Capri)	84,95
Fantasy Zone 3	74,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	84,95
Laser Chess	84,95
Mickey Mouse	84,95
Pro Wrestling	84,95
Sonic	84,95
Spideeman	84,95
The Pinatas	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive Incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Football	120,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang Jap	86,95
Choc n Ghosts	211,95
Golden Axe 2	111,95
Gynoug Jap	82,95
Jevel Master	104,95
Jurassic Jap	49,95
Kings Bounty	101,95
Kid	101,95
Magic Hat Jap	82,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rash	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	101,95
Sonic	111,95
Strider	101,95

SEGA GAME GEAR

The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Wasteland	111,95
Game Gear Grundgerät	299,00
TV-Adapter	166,00
Master Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	87,95
Fantasy Zone	59,95
G-LOC	67,95
Golden Axe Jap.	59,95
Griffin Jap	59,95
Mad Dog Mac Cree	67,95
Ninja Garden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Pillar Fall	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf Jap	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Tam, Runn Action Jap	54,95
The Berlin Wall Jap	67,95
Waggon Land Jap	54,95
Wipe-Out	37,95
Wonder Boy	37,95
Woody Pop	37,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Animal	84,95
Barney Bly	14,95

Blades of Steel	84,95
Counters	84,95
Pinball-Racer	84,95
Mega Man 2	84,95
Paperboy	84,95
Probotector	84,95
Raid Racer	84,95
Simpsons	84,95
Solstice	84,95
Vreemcama	84,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu - Netball	86,95
Clash	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Metasticker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	49,95
Amazing Spiderman	49,95
Baseball	49,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	49,95
Butter Bumble	87,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	67,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Speller Ad.	87,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv	87,95
Fortified Zone	77,95
Grenouilles 2	77,95
Gargoyles & Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95

Mickey Mouse	74,95
Mystic	80,95
Nemesis	80,95
Ninja Gaiden	84,95
Neoburn & Arston	84,95
Pinball-Racer & Gator	84,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	89,95
Skate or Die! n' Rad	87,95
Super Mario Land	48,95
Tennis	49,95
Turnout	67,95
World Cup	82,95
WWF Superstars	89,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	199,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adapter, Zq Anz	34,95
Lynx Netball	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Electron	79,95
Hard Driving	77,95
Shado	74,95
Klar	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Robot Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Ripoff	74,95
Shanghai	74,95
Snake World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
Tamto Cats	67,95
War-Birds	87,95
Xenonade	74,95
Zektor Mercenary	89,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?



Terminator 2: Viele Szenen aus Midways T2-Automat wurden aus dem Film herausdigitalisiert.

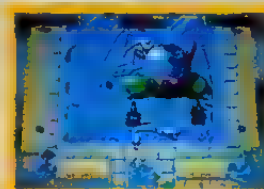
was das langfristig etwas öde Spiel ordentlich aufpeppt. Ebenfalls mit dem neuen 256-Farbensystem von Sega ausgestattet ist **Exhaust Note**, ein sehr vielversprechender Formel-1-Automat für zwei begabte Nachwuchsrennfahrer. Die richtige Stimmung entsteht durch die in den Kopfstützen versteckten Lautsprecher, die ein extrem lautes Gemisch aus Heavy-Musik und Motorgeschüssen von sich geben. Wer sich an die Lautstärke gewöhnt hat, genießt eine Reihe höllenspaßiger Duelle. Die optional manuelle Gangschaltung, zusammen mit der rasanten, prächtigen 3-D-Grafik, prädestinieren das Rennspektakel für die Top ten der beliebtesten Spielautomaten.

Zwei Sitze — ein Monitor; in **Rail Chase** nehmen zwei Spieler im selben Boot bzw. Lore Platz. Tief in den Tälern der Anden werden Bewohner eines Dorfes in einem Bergwerk als Sklaven gehalten. Um sie zu befreien, rauscht Ihr mit einem Schienenwägelchen über verschiedene Gleisabschnitte und steuert das Fadenkreuz eines Schnellfeuergewehres, um den Bösen das Lebenslicht auszupusten. Wer den zweiten Indiana-Jones-Film gesehen hat, dem kommt die Gleisaction seltsam bekannt vor. Trotzdem macht die Sega-Achterbahn eine Menge Spaß; Ihr müßt auf Weichenstellungen achten, verschiedene Boni abschließen und schaut abwechselnd mal vorn und mal hinten aus der Lore. Zusammen mit der Rummelplatzbahn inspirierten Hydraulikbank ist **Rail Chase** ein recht originelles Spielchen.

Blieben wir kurz bei Sega-Neuvorstellungen: In einer etwas unbelebten Ecke stand eine seltsame Apparatur, der man eine gewisse Faszination nicht absprechen kann. **Speed Shot** ist ein tischgroßer "Nicht-monitor"-Automat, dessen Design vom Unterhaltungsdeck des Raumschiffs Enterprise entsprungen sein könnte. Mit einem Trackball steuern zwei Spieler jeweils eine Lichtmarke über 24 versetzt verteilte Mulden. Trifft der eingeworfene Spielball die von Euch erleuchtete Mulde, dürft Ihr den Ball durch Druck auf den Feuerknopf aufs gegnerische Tor

ballern. Wird Euer eigenes Tor bedroht, steuert Ihr die Lichtmarke zu drei Abwehrstiften zurück, die sich auf Knopfdruck aufrichten und dem Ball den Zugang verwehren. Begleitet wird das Kugelgeschehen von digitalisierten "Goal"-Rufen und Zuschauertrauen; insgesamt ein witzig-spritziges Vergnügen für zwei Spieler. Einen Computergegner gibt's leider nicht.

Vom **Terminator-2**-Automaten standen gleich mehrere Exemplare auf den Ständen. Egal, wo man hinblickte — ständig waren sie besetzt. Das ist wahrscheinlich weniger auf die vielen T2-Fans zurückzuführen, sondern eher auf die neugierigen Über-die-Schulter-Seher, die versuchten, herauszufinden, warum andere vor ihnen ebenfalls unbedingt etwas sehen wollten. Ein spielerischer Reißer ist T2 nämlich nicht gerade. Der Boom macht's: Digitalisierte Grafiken, echte Geräusche, Terminator-Feeling. Nebenan stand



Magical Crystals: Beeindruckende Parallax-Hintergründe sind eine Augenweide.

noch der erfolgreiche T2-Flipper, dessen typische Geräuschkulisse Ihr Bestes dazu beitrug, die Massen um Freispiele kämpfen zu lassen.

Daß bei all dem Terminator-Tohuwabohu die Standardplattinen nicht zu kurz kamen, ist fast verwunderlich. Kaneko präsentiert ein witziges Prügelspiel, ganz in das Klischee randalierender Rapper verpackt. Bis zu drei **B. Rap Boys** bestiegen ihre Mountainboards und Skatebikes, um unmusikalische Bösewichter übelst zu verdreschen; natürlich unter Zuhilfenahme von Baseballschlägern und Eisenstangen. Der kräftige Rap-Sound ging in dem allgemeinen Messegelöse leider etwas unter. Die zweite Neuauflage von Kaneko ist etwas putziger und trägt den unschuldigen und harmlosen Namen **Magical Crystals**. Ein oder zwei kleine Zauberlehrlinge machen sich auf die Socken, ihre Freunde und die Welt von bösen magischen Kristallen zu befreien. Das farbenfrohe parallaxische



Asterix: Konami machte viel Wind um das gallische Dorf der Unbesiegbaren — Asterix und Obelix in ihrem Debütspiel.

Geschehen ist aber mehr taktisch als hektisch zu bestreiten. Die zwei kleinen Spieler-Männchen bewerten die Bösewichter mit faulen Äpfeln, die recht gemächlich fliegen. Zudem geben die Obendraufsicht und die gelegentlich verstreuten Adventure-like-Hinweise ihr Bestes, von einem wilden Schießspiel abzulenken. Zu zweit macht die Apfelschießerei auf jeden Fall 'ne Menge Spaß.

Ein Videospielgenre vermißt man auf der Messe fast gänzlich: Ballerspiele. Das einzige seiner Art war **Metal Black**, das durch seine hohe Auflösung und interessanten Feinformationen besticht. Inmitten von stürmischem "Power-Up"-Regen findet Ihr in der horizontal scrollenden Actionorgie die superb animierten Obergegner. Ein Spiel, bei dem man sich in altbekannter Manie so richtig austoben kann. Ein ebenso uraltes Konzept findet sich in zwei **Arkanoid**-ähnlichen Videospielen wieder. Im Stil des alten **Breakout** steuert Ihr in **Block Block** und **Brick Zone** einen Balken, mit dem es gilt, entgegenkommende Bälle in ein Feld zerstörbarer Steine zu reflektieren. **Brick Zone** bietet 100 Levels, die direkt anwählbar sind, an neuen Ideen ist jedoch nicht viel erkennbar; ein Magnet, der den Ball festhält, bis man Feuer drückt und einige Verlängerungsboni für den Paddle-gesteuerten Balken — das war's. Viel witziger ist **Block Block**, dessen skurrile Ziegelanordnungen immer wieder zum erneuten Anspielen motivieren. Zu zweit ist das Herauschießen der Steine natürlich noch lustiger.

Doch zurück zur Prügelzone. Neben **Legionnaire**, einem ansprechenden **Final Fight**-Clone, machte **Arabian Fight** von sich reden. Der Spieler durchlebt Sindbads Abenteuer in aufregender 3-D-Prügelgrafik. Die mächtigen Sprites werden größer und kleiner, abhängig von ihrer Position.



Trash Rally: Eines der (leider) wenigen Neo-Geo-Spiele, das jeder mal anspielen sollte.

Fatal Fury:
Prügelaction für
daheim und
in der Spielhalle.

essante neue Videospielkonzepte zu sehen gab, vermisse man jedoch einen neuentdeckten Automatenmarkt. Von **Virtuality**, das selbst in England bereits für Furore sorgt, war nirgends auf der Messe etwas zu entdecken. Es sind bereits einige Spielautomaten in der Mache, die den inzwischen legendären Virtuality-Helm und den Data-Glove in den Spielverlauf einbauen. ri

	Der Kähehe:1	lund Sagt	Der Innen
W - W	084		W - W 130
1 - 1	083		1 - 1 013
K - W	120		

Sie essen sich nicht von der Fälschung
Gedanken beeinflussen

Sie können sich an der Freude des
Lebens erfreuen

Sie sind bereit mit anderen
Zusammenhängen und können sie auch gut
anwenden

Sie verlieren ihre Energie und Sie
verlieren die Kontrolle an die Sie
übernehmen und ihre Intelligenz
abgeben

Der erste Teil ihres Lebens ist sehr
lebensreichlich wie das zweite Leben

Sie sind bereit ihr Leben auf
einem Podest zu stellen und Sie
erwarten dass es ein Wunder kommt

1 - 1					
7 - 1					
0 - 1					
1 - 1					
2 - 1					
1 - 1					
1 - 1					

Leben - ein Wunder. Deshalb 1. Teil

Der Mund der Wahrheit:
Raubkopierer bekommen natürlich ein sehr schlechtes Horoskop, vorausgesetzt die Apparatur hackt nicht vorher die Hand ab.

Titel	Hersteller	Genre	Wertung
Starblade	Namco	Action	hervorragend
Who shot Johnny			
Rock	Atari Games	Action	empfehlenswert
Air Rescue	Sega	Action	empfehlenswert
Exhaust Note	Sega	Rennspiel	hervorragend
Rail Chase	Sega	Action	durchschnittlich
Speed Shot	Sega	Geschicklichkeit	hervorragend
Terminator 2	Midway	Action	empfehlenswert
Magical Crystals	Kaneko	Geschicklichkeit	durchschnittlich
Metal Black	Kaneko	Action	für Fans
Brick Zone	Kaneko	Geschicklichkeit	für Fans
Block Block	Capcom	Geschicklichkeit	für Fans
Legionnaire	Tad Corporation	Action	durchschnittlich
Asterix	Konami	Action	hervorragend
Trash Rally	Alpha	Rennspiel	empfehlenswert
Fatal Fury	SNK	Action	empfehlenswert

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

Unser spezielles Geschenk für alle Computerfreunde:
In jedem Band drei Beststeller aus unserem Buchprogramm. Jeweils zu einem bestimmten Thema. Das totale Komplettpaket zum Knüllerpreis.

DM 49,-



C. Spanik u. a.
PC-total
Systeminstalla-
tion/Anwendungs-
software/DOS 4.0.
1200 Seiten
ISBN 3-87791-267-2

M. Breuer u. a.
Amiga total
Amiga 500-Buch/
Profi-Tips/Amiga
und Video.
1011 Seiten
ISBN 3-87791-264-8

W. Besenthal u. a.
Atari ST total
Einstieigerbuch/
Hardware-Handbuch
1st Word Plus 3.15.
1138 Seiten
ISBN 3-87791-263-X

Withöft u. a.
C 84 total
Großer Einstelger-
kurs/Tips, Tricks
und Tools/Ales
über GEOS 2.0.
1107 Seiten
ISBN 3-87791-265-6



Markt & Technik
Unsere Bücher erhalten Sie im Fachhandel
und bei Ihrem Buchhändler

BUCH



PC-Spiele '92

Wer auf der Suche nach kompetenten Ratgebern in Sachen PC-Spiele ist, der sollte sich an dieses Buch halten. Ihr findet hier Tests und Tips zu den besten 100 Titeln des letzten Jahres. Als Zugabe gibt's Hardwarehinweise und zwei Disketten mit Spieledemos und Schummelspielskripten. Wer mit seinem PC viel spielt oder es in Zukunft möchte, sollte die Gelegenheit am Schopfe packen. *kn*

ISBN: 3-87791-158-7

Autoren: Heinrich Lenhardt,
Michael Hengst, Volker Weitz,
Boris Schneider

Verlag: Markt & Technik

Preis: 39 Mark

POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



**C & C Musik Factory:
Gonna make you
sweet**

Eine witzige Mischung aus monochromen Interviewfetzen in unorthodoxer Perspektive, Videoclipcollagen und kühl blauen Live Mitschnitten aus der Budokan-Arena in Tokio. Findig: "Things to make you go Hmm". Mir ist allerdings der Sound, zu mechanisch und emotionslos; selbst die Interpreten kann er nur zu gut einstudierten Zuckungen bewegen. Dank der visuellen Dreingabe auf alle Fälle genießbarer als auf CD. *up*

SNV 49 084 2

10 Songs / 66 Minuten

POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Testteam besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stuft die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *WV*

ZAPP TEL 06131-614100

Proove The System

Sega Megadrive	Tek.	109
	EA-Hockey	109
	James Pond I	109
	Ys II	129
	Winter Challenge	109
	Fighting Master	109
	Tecmo Soccer	109
	Rings of Power	0 A
Sega CD-ROM		0 A
Megadrive Dt.	Spielerlieferbar	
	ap PA	289
	ap RGB	289
Game Gear	die neuesten Games 0 A	
Weitere Systeme 0 A		Kein Ladenverkauf

ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

POWER-GAMES

Der neue Videospielversand im Kreis Aachen

MEGA DRIVE-SPIELE AB 49,00 DM

ACHTUNG:

Ab Ende März **NEUE TELEFONNUMMER:**

Tel./Fax: **02405/83940**

02405/83940

Bitte Bandansage beachten !!!!!!!!!!!!!

Weitere Systeme auf Anfrage!

Laufend Neuerscheinungen für alle Systeme, rufen Sie uns an!

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Weitere Angebote auf Anfrage

Tel. 02405/93940

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag, System angeben.

GAMES TOTAL!

Theo KRAENZ & LADEN

MEGA DRIVE:
Y'S II
RINGS OF POWER
MASTER OF MONST. USA
UNDEADLINE
F1 GRAND PRIX
TECMO WORLD CUP'92
GAMES WINTER CHAL
TOKI
SUPER FANTASY ZONE
NEO GEO:
FATAL FURY
EIGHT MAN
TRASH RALLY
ROBO ARMY

GAME GEAR
CHESSMASTER
DONALD DUCK
SONIC
MASTER SYSTEM
SUPER KICK OFF
DONALD DUCK
ASTERIX
N.E.S.
STAR WARS
CHIP & CHAPIRESCUE R.
CAPTAIN PLANET
ROADBLASTER
GAME BOY
BOULDER DASH
TURTLES II

AMIGA
CHAOS ENGINE
BLACK CRYPT
WIZKID
ULTIMA VI
MS-DOS
A-TRAIN
DARKLANDS
STAR TREK VI
WIZARDRY VII
CDTV
F-16 FALCON
TURRICAN II
und vieles mehr...

FÖRDERN SIE UNSER KOSTENLOSES
MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN.
ADRESSIERTEN PER NN 8, DWABEI VORK 4-DMA VERSAND
UND LADEN VERSAND PER UPS IN DM 10,-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg **Tel.: 09 31/ 57 16 01**

COMPACT DISC

COMPACT DISC

COMPACT DISC

COMPACT DISC



M. Walking On The Water: Wood

Zwar wurde für die vierte LP der Krebeler "M. Walking on Water" die halbe Besetzung gegen kompetentere Musiker ausgetauscht, besonders spannend ist die gewohnt seichte Melange aus Indie-Pop, Folk- und Rockelementen jedoch nicht. Ein paar nette Melodiechen gibt's auf "Wood" schon zu hören — Marcus Jansens gequälter Gesang (mal Rauhnbein, mal kränklicher David Sylvian) rutscht jedoch oft ins Lächerliche ab und nervt durch belanglose Texte. *wi*

Polydor 511 965
12 Tracks / 50:43 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans



Alabama: Greatest Hits 2

Der Name ist Programm: Alabama zelebriert melodischen Südstaatenrock mit ordentlich Country-Feeling. Vom Gitarrenfretzer "Dixieland Delight", über die Heimat-Hommage "Song of the South" bis zur Sentimentalballade "High Cotton" findet man die wichtigsten Hits des Erfolgsquartetts. Drei neue Songs stellen sicher, daß Alabama zweifellos eine weitere Platin-CD einsacken wird — 40 Millionen verkaufte Platten haben sie bislang auf dem Kerbholz. *mg*

RCA PD90611
11 Tracks / 43:26 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Keimzeit: Irrenhaus

Als Redaktions-Ossi will ich nun auch mal ehemalige DDR-Kultur aufs altdesländische Musikpflaster begleiten. Keimzeit ist heutzutage eine der beliebtesten Ex-DDR-Bands und war dies auch schon zu Zeiten des SED-Regimes. Der Musikstil ist schwer zu definieren: Am ehesten klingt's nach jazziger Barmusik. So langweilig sich das anhört, so gut ist die CD. Die einzigartige Stimme Norbert Laisegangs und die hintergründig-witzigen Texte machen diese Platte verdammt interessant. *kn*

Hansa 260 780-222
13 Tracks / 52:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Die Toten Hosen: Learning English

Abgefahrene Themen passen zu den Toten Hosen. Jetzt schlagen sie alles Dagewesene mit einer musikalischen Englischlektion. Campino, Kuddel, Andi, Breiti und Kirschwasserkönig M. bereiten die Welt auf der Suche nach ihren Idolen. Heraus kam eine wunderbare Zusammenstellung ihrer Lieblings-Songs, eingespielt von den Hosen und der dazugehörigen Band. Fun-Punk pur — im Stil der Toten Hosen. Noch besser als die letzte Scheibe. *kn*

Virgin CD 262 310
24 Tracks / 52:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA

Nintendo

ATARI

MEGA DRIVE

Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

Arcus Odyssee
Devil Crash
El Viento
Fatal Bewind
Golden Axe II
Super Fantasy Zone
F22
Ms. Pacman

Immortal
Back to the Future III
Out Run
Sonic the Hedgehog
EA Ice Hockey
Marble Madness
688 Attack Sub
Abrams Battle Tank

Viele weitere Spiele und Neuheiten lieferbar!

MEGA-CD

Preise und lieferbare Spiele - CD's auf Anfrage.



Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software für alle Konsolen und Handhelds.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel sofort lieferbar!

Ständig Neuzugänge - ständig Sonderangebote

Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.

Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Bitte gewünschtes System angeben!

ACHTUNG !

Nintendo Fans :

GAME BOY, NES, Super NES

Ständig Neuheiten für eure Konsolen !

Atari Lynx: Viele neue Spiele eingetroffen



CWM

CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

CWM

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten



Dungeon digital: Fast fertig ist das neueste AD&D-Spiel *Dark Queen of Krynn*.



Hebt ab: Mit *F-15 Strike Eagle 3* will Microprose eine neue Ära der Flugsimulationen einleiten.

POWER PLAY

5

erscheint am
15. April 1992

Nürnberg im Spielefieber: Alles über die Knaller der Spielzeugmesse findet ihr im nächsten Heft.



Der Frühling naht mit großen Schritten. Schon denken die ersten an den Sommerurlaub und buchen den Flieger in den sonnigen Süden. Um Flugzeuge ganz anderer Art geht's in der nächsten **POWER PLAY**. Für die Simulationfans brauste Michael nach England, um sich bei Microprose eine Vorabfassung von **F-15 Strike Eagle 3** und das Bomberspektakel **B-17** anzuschauen. Zum Reigen der Stahlvögel wird sich wahrscheinlich auch die **Memphis Belle** aus dem gleichnamigen Kinofilm gesellen. Für AD&D-Fans werfen wir einen ausführlichen Blick auf **Treasures of the Savage Frontier**, **Dark Queen of Krynn** und das brandheiße Rollenspiel **Tales of Magic**.

Außerdem mit dabei: Dave Jones, der *Lemmings*-Macher, der seine neuesten Projekte verrät, sowie die *Red-Baron*-Programmierer, die sich zum Plausch stellten. Von der Nürnberger Spielwarenmesse brachten wir die neuesten Konsolen-Highlights mit. Dank fixer Importeure berichten wir über den langerwarteten **Actraiser**-Nachfolger für das Super Famicom: **Soul Blader**.

T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



DIE WELTWEITHEIT

POWER OF TWO

T'BIRD SETZT ZUR LANDUNG AN.
TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92.
SIE MUSSEN BEI DER WELTPREMIERE
DABEI SEIN - AUF DEM T'BIRD/ASI-
STAND. UNTER DEM T'BIRD GEFIEDER
STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-
POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0.
UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES
ZUM LOSLEGEN. T'BIRD TREIBT'S
BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET
HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT
EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN
AB, ZB. JE1000...

Mad TV **MONKEY ISLAND**



CeBIT'92
HANNOVER

11.-18. MÄRZ 92, HALLE 5, STAND A11.

PC VGA



• Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.



AMIGA

BAT

A Thrilling
Role Playing
Adventure

The Latest
Creation From



COMPUTER'S DREAM™

PC VGA



• B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet,
mit einem
Parallel-Compiler.

PC VGA



• Und zusätzlich drei
Arcade-Games...

ATARI ST



• Ein komplettes
Planetensystem in 3D.

PC VGA



• Eine neue
architektonische Form:
das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: ☉ Karasoft, Darius ☉ Thali AG